まるごとNINTENDO64情報誌
緊急特報! 東京ゲームショウレポート
The 64DREAM
[MYCOMムック]
ザ・ロクヨンドリーム
定価490円
(税込)
6
1997
リニューアル号
読者のギモンに答える!
超カンタン・わかりやすい
「64DD入門講座」
続報
ゼルダの伝説64
がんばれゴエモン5
時空戦士テュロック ほか
ハドソンスペシャル
爆ボンバーマン
Jリーグサッカーイレブンビート'97
完全独走!!
ドリテクの宮殿
付録
ワイドになった
特製シール付き
中とじスペシャル
19ページ
スターフォックス64
宮本茂
インタビュー
つき
©1997 Nintendo

The New Generation

レースゲームの最高峰ヒューマングランプリシリーズ最新作!!

好評発売中!

全16コース、22台のマシンを駆使してワールドグランプリの頂点を目指せ!!

●レースモードは全部で3つ。レースファンも納得の全16コースを転戦するグランプリモードに最大同時に22台の出走が可能。
●リネーム、コントラクトモード搭載!ドライバー、チーム、エンジンの名前を思いのままに!
●視点切換は何と全7種類。3D視点、オンボード視点等々、好みのレース画面を選択可能。
●レース中にリタイアするマシン、スピン、アクセルターン、天候のリアルタイム変化等々戦略思考性の高いレース展開を実現。グランプリモードではピット作戦も重要。
●ライト、レフト、ファミコンの各ポジションでの操作が可能。3Dスティックにより、ハンドリング、アクセルワークの微妙な操作を実現。

ヒューマングランプリ 〜ザ・ニュージェネレーション〜

<ニンテンドー64専用ソフト> 価格 9,800円(税別) NUS-P-NHGJ(JPN)

The 64DREAM 7月号は5月21日発売

ザ・ロクヨンドリーム <特製シール Vol.9>

▲振動パックにお貼りください

▼カセットの上面にお貼りください

SUPER MARIO64
スーパーマリオ64

PILOT WINGS64
パイロットウイングス64

最強羽生将棋

ワンダープロジェクトJ2
コルロの森のジョゼット

栄光のセントアンドリュース

WAVE RACE64
ウエーブレース64

MARIO KART64
マリオカート64

麻雀MASTER

超空間ナイター
プロ野球キング

実況Jリーグ
パーフェクトストライカー

実況
パワフルプロ野球4

BLASTDOZER
ブラストドーザー

ドラえもん
のび太と3つの精霊石

JリーグLIVE64

ヒューマングランプリ
ザ・ニュージェネレーション

麻雀64

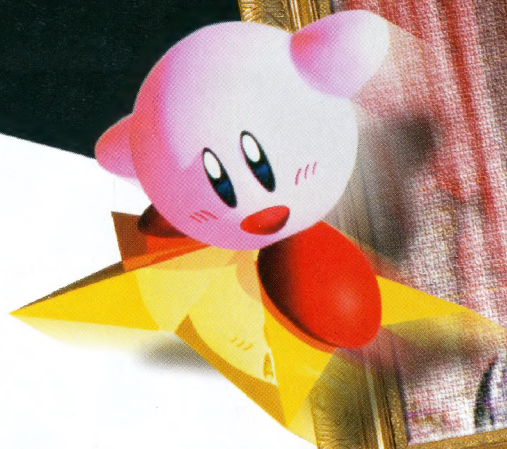
STARFOX64
スターフォックス64

今月のゲームな人

THE SANCTUARY
OF THE GAME

●カービィの生みの親

岩田 聡さん

ゲームクリエイターには2つのタイプがあるといいます。
大都会のド真ん中で刺激的な生活を求めるアーバン型に対し、
一方では、富士山の見える豊かな自然環境でゆったり生活するタイプです。
カービィやマザーといった、誰からも愛されるゲームを作り続けてきた
HAL研の岩田聡さんは、典型的に後者のヒト。
山梨の、小高い丘の上に開発センターを構え、
最上階にはガラス張りの展望室を設置するほどの充実ぶりです。
今月はそんな岩田さんに64DDの魅力について
たっぷり語っていただきました。

●Profile
岩田聡(いわたさとる)1959年、札幌生まれ
東京工業大学(情報工学科)卒業後、
ハル研究所に入社
92年に代表取締役に就任

The 64DREAM

ザ・ロクヨンドリーム 1997 JUN

CONTENTS
6月リニューアル号

©1997 Nintendo

monolog ＜表紙の言葉＞

新装開店の表紙を飾るのは、誰もを興奮のルツボに落とし込む「スターフォックス」です。私も小さな頃は、宇宙を自由自在に飛び回りたいという憧れがありました。今では、何人もの日本人の宇宙飛行士が誕生していますが、いつか自分もこの目で地球をながめたいと思っています。
実は、この「スターフォックス」のアメリカ版では、キツネの主人公をやめようという話があったそうです。西欧では、イソップ童話をはじめ、狡賢く悪役的イメージの強い動物だからでしょうか…。とにかく、このゲームができる遥か以前、いや、人間の宇宙飛行士が誕生する前に、犬(ライカ犬)や猿(チンパンジー)の宇宙飛行士が実際に存在していたのですから、キツネが活躍しても不思議ではないのです。

●Cover Designer & C.G.Creator ／斉藤浩一

STAFF

発行人	佐々山泰弘
プロデューサー	柳沼正秀
編集長	左尾昭典
副編集長	中北 亘
デスク	菊池成夫
	真下 明
編集	岩崎 桂
	福本亜希
	持田康之
	脇 智鶴
編集協力	田村修二
	鴨島宣好
	ワークハウス
	田代聡(イディア ジャパン)
	小松原アンドゥレア
	阿部康治
	白石 岳
	廣瀬寿子
アートディレクター & Computer Graphic	斉藤浩一(az! firm)
デザイン&DTP	大篠千鶴子(az! firm)
	大塚浩樹(az! firm)
デザイン&DTPアシスタント	尾上 淳(az! firm)
	東城由香里(az! firm)
	大森利弘(az! firm)
	西田厚子(az! firm)
写真撮影	知久聡史
	加藤昌人
	磯江一秀
イラスト&タイトル	牧野タカシ
	新上ヒロシ
	記村隆鶴
	三浦ゆうま
ゼネラルマネージャー	中川信行
広告	林 承徳
	坂元露美
	笹川北等
	景山 強
	吉川晋司
	柴崎貴久
	花島優史
印刷	大日本印刷株式会社

発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ 編集●〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本社●〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル 販売●TEL03-3211-2596 業務●TEL03-3211-2568 広告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム 編集部大予想

新作ソフトの発売動向を、編集部が斬る！

編集部あてに読者の方から『N64はソフトの本数が少なくて記事を作るのが大変でしょうが、がんばってください』というお便りをよくもらったものですが…（ありがとう、確かにすこ～し大変だったけどね…）。でも最近はN64ソフト開発の情報が続々と編集部に到着、とても忙しくなっちゃって、今は別の意味で大変なのですよ。確かに他の次世代ハードに比べるとペース的に発売本数そのものは少ないものの、どれも良くできたソフトばかりなので、買う側としてはどれにするか迷っちゃうところだろうね。そんなわけで、今年の夏から64DDが発売される年末にかけて一気にブレイクのケハイが伝わってくるN64、期待して待ってて。

新作ソフトカレンダーの見方

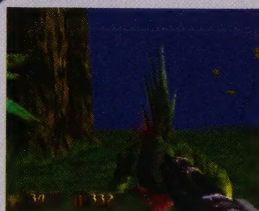
…発売日がその時期または月日にほぼ確定

…編集部の取材や、ソフトの開発段階に基づいて予想される発売時期

…64DD版で開発中のソフト

…近いうちにプレイできるよ～、の発売確定マーク

例えば発売予想時期が「夏」になっていても（主にメーカーからの通知でこの予想日は決まっています）、表の方で の発売予想が秋ぐらいまで延びているとしたら、どーやらそのソフトの開発はちいっと遅れぎみかも、との編集部の鋭い分析がはいってるわけです。無責任編集、と言われつつもいっしょうけんめい予測して作ったこのカレンダー、お役にたててちょ♥

▼5月の発売タイトル▼

ジャンル	タイトル
ロールプレイング	DD MOTHER 3　キマイラの森（仮）
	DD スーパーマリオRPG2（仮）
	ゼルダの伝説64（仮）
	DD ゼルダの伝説64（仮）
	DD ポケットモンスター64（仮）
	魔法聖紀　エルテイル（仮）
アクション	クライマー（仮）
	クリエイター（仮）
	バギーブギー（仮）
	ウルトラドンキーコング（仮）
	ヨッシーアイランド64
	カービィのエアライド（仮）
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
	スーパーロボットスピリッツ
	3D格闘（仮）
	ヘクセン
	DOOM64（仮）
	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
	悪魔城ドラキュラ3D（仮）
	新・格闘～バトルダンサーズ～（仮）
	デュアルヒーローズ
	爆ボンバーマン
	ミッション・インポッシブル
	カメレオン・ツイスト
	キャバリーバトル3000
	飛龍の拳ツイン（仮）
アドベンチャー	金田一少年の事件簿（仮）
	ジャングル大帝
シミュレーション	シムシティ2000（仮）
	DD シムシティー64（仮）
	超時空要塞マクロス　アナザーディメンション（仮）
シューティング	ゴールデンアイ　007
	スターウォーズ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～
	スターフォックス64
	ボディーハーベスト（仮）
	時空戦士テュロック
	ブレードアンドバレル
	ワイルド・チョッパーズ
	ソニックウィングスアサルト
	フライトシミュレーター（仮）
スポーツ	ゴルフ（仮）
	Jリーグ　ダイナマイトサッカー64
	パワーリーグ64
	Jリーグサッカーイレブンビート 1997
	新日本プロレス　闘魂炎導～Brave Spirits～
	バーチャル・プロレスリング　ウルトラバトルロイヤル（仮）
	64大相撲（仮）
	ハイパーオリンピック イン ナガノ
	ウェイングレツキー3Dホッケー（仮）
テーブル	プロ麻雀　極64
	リーズン（仮）
	麻雀放浪記CLASSIC
	森田将棋64
	雷のごとく～超高速囲碁～
	The麻雀64
レース	F-ZERO64（仮）
	マルチレーシング　チャンピオンシップ
	レブ・リミット
	トップギア・ラリー（仮）
	エアロゲイジ
その他	実戦パチスロ必勝法
	パチンコワールド64（仮）
	DD マリオペイント64（仮）

発売元	発売予想時期	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	98年以降
任天堂	97年末										
任天堂	98年										
任天堂	秋〜冬										
任天堂	98年										
任天堂	97年末										
イマジニア	夏										
任天堂	未定										
任天堂	未定										
任天堂	未定										
任天堂	98年										
任天堂	夏										
任天堂	夏										
エニックス	5月30日										
バンプレスト	97年内										
イマジニア	夏										
ゲームバンク	夏										
ゲームバンク	未定										
コナミ	夏										
コナミ	未定										
コナミ	未定										
ハドソン	97年内										
ハドソン	夏										
パック・イン・ソフト	夏頃										
日本システムサプライ	11月										
日本システムサプライ	11月										
カルチャーブレーン	97年内										
ハドソン	未定										
任天堂	98年春										
イマジニア	未定										
任天堂	未定										
トミー	未定										
任天堂	未定										
任天堂	6月14日										
任天堂	4月27日										
任天堂	未定										
アクレイムジャパン	5月30日										
ケムコ	97年末										
セタ	5月30日										
ビデオシステム	7月										
ビデオシステム	97年内										
任天堂	未定										
イマジニア	未定										
ハドソン	夏										
ハドソン	夏										
ハドソン	未定										
アスミック	秋										
ボトムアップ	夏										
コナミ	12月										
ゲームバンク	未定										
アテナ	97年末										
イマジニア	夏										
イマジニア	8月1日										
セタ	7月										
セタ	5月中旬										
ビデオシステム	6月										
任天堂	97年末										
イマジニア	7月										
セタ	6月										
ケムコ	夏										
アスキー	夏										
サミー工業	未定										
ショウエイシステム	97年内										
任天堂	97年末										

ドキドキ N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作 TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1478 pt	1 (→)	ゼルダの伝説64（仮）	●任天堂 ●RPG ●ロム版／97年秋～冬 64DD版／98年
2	1428	3 (↑)	MOTHER3 キマイラの森（仮）	●任天堂 ●RPG ●97年末
3	928	2 (↓)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●98年
4	688	5 (↑)	がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～	●コナミ ●ACT ●夏
5	627	9 (↑)	スターフォックス64	●任天堂 ●SHT ●4月27日
6	568	6 (→)	ヨッシーアイランド64	●任天堂 ●ACT ●夏
7	336	10 (↑)	爆ボンバーマン	●ハドソン ●ACT ●夏
8	326	8 (→)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●98年
9	311	－	キャベツ（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
10	261	19 (↑)	時空戦士テュロック	●アクレイム ●SHT ●5月30日
11	259	7 (↓)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●未定
12	213	15 (↑)	シムシティ2000（仮）	●イマジニア ●SLG ●未定
13	207	14 (↑)	レブ・リミット	●セタ ●RAC ●6月
14	202	16 (↑)	マリオペイント64（仮）	●任天堂 ●ETC ●97年末
15	181	－	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
16	157	11 (↓)	F-ZERO64（仮）	●任天堂 ●RAC ●97年末
17	152	13 (↓)	カービィのエアライド（仮）	●任天堂 ●ACT ●夏
18	112	－	魔法聖紀　エルテイル（仮）	●イマジニア ●RPG ●夏
19	108	17 (↓)	ソニックウィングスアサルト	●ビデオシステム ●SHT ●7月
20	107	－	ハイパーオリンピック イン ナガノ	●コナミ ●SPT ●12月

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…2月21日～3月31日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

MOTHER3がトップのゼルダにわずかの差に迫った今月のランキング結果。実はパワプロ4が1468PTを獲得して2位にランクインしたのだけど、発売前の期待ソフトランキングということで、ここにはあげられませんでした。幻の2位に、合掌。また、糸井重里氏が育成SLG『キャベツ』を開発中という情報が流れるやいなや、いきなりの9位。まだ何の情報も公開してないのに！それは15位『ファイアーエムブレム64』もしかり。続々と期待作が名乗りをあげるNINTENDO64、これからが楽しみだね。

実況パワフルプロ野球4
コナミ　8900円　発売中

◆大好評発売中のパワプロ。編集部にはすでに読者からたくさんの裏ワザが寄せられている。140Pからのドリテクを参考に楽しんでね。

ソフト実売価格鑑定団

もうかりまっか？

（東京・秋葉原電気街で調査／4月1日現在）

タイトル	ジャンル	発売元	定価	平均価格	高値↑ 安値↓
スーパーマリオ64	ACT	任天堂	9800円	7874円	7979円 7480円
パイロットウィングス64	SLG	任天堂	9800円	3560円	3980円 2900円
最強羽生将棋	TAB	セタ	9800円	8174円	8479円 6980円
ウェーブレース64	RAC	任天堂	9800円	8354円	8979円 7380円
ワンダープロジェクトJ2	ADV	エニックス	9800円	4008円	5480円 2600円
栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	8274円	8970円 6980円
マリオカート64	RAC	任天堂	9800円	8646円	8979円 8380円
麻雀MASTER	TAB	コナミ	9800円	8374円	8970円 6980円
超空間ナイター プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	8100円	8470円 7970円
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	8354円	8470円 7979円
実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	8900円	7480円	8000円 6280円
ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	6144円	6480円 5880円
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	6692円	6979円 5980円
JリーグLIVE64	SPT	EAV	9800円	8445円	8870円 7970円
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	9800円	8197円	8670円 7900円

読者が選ぶSFC版名作TOP50

（4月号読者アンケートより集計）

順位	PT数	タイトル	ジャンル
1	555	スーパーマリオカート	RAC
2	471	MOTHER2	RPG
3	435	ドラゴンクエストIII～そして伝説へ～	RPG
4	411	スーパーマリオRPG	RPG
5	327	スーパマリオコレクション	ACT
6	303	ゼルダの伝説～神々のトライフォース～	RPG
7	270	桃太郎電鉄HAPPY	TAB
8	264	ドラゴンクエストVI	RPG
9	258	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	ACT
10	228	クロノトリガー	RPG
11	225	ファイナルファンタジーVI	RPG
12	189	不思議のダンジョン　風来のシレン	RPG
13	186	スーパーメトロイド	ACT
14	183	ダービースタリオン96	SLG
15	174	ファイナルファンタジーIV	RPG
16	170	星のカービィスーパーDX	ACT
17	165	ヨッシーアイランド	ACT
18	163	スーパーマリオワールド	ACT
19	162	実況パワフルプロ野球3	SPT
20	159	すーぱーぷよぷよ	PUZ
21	153	ファイナルファンタジーV	RPG
22	144	ストリートファイターZERO2	ACT
23	141	聖剣伝説3	RPG
24	135	ドラゴンクエストV	RPG
25	132	糸井重里のバス釣りNO1	ETC
26	126	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜～	RPG
27	117	不思議のダンジョン　トルネコの大冒険	RPG
28	114	ミニ四駆シャイニングスコーピオン	RAC
29	111	F-ZERO	RAC
30	108	スーパードンキーコング	ACT
31	99	ドラゴンクエストIV	RPG
32	87	かまいたちの夜	ETC
33	85	スターオーシャン	RPG
34	84	スターフォックス	SHT
35	82	テイルズ・オブ・ファンタジア	RPG
36	81	すーぱーぷよぷよ通	PUZ
37	80	カービィボール	ACT
38	77	シムシティ2000	SLG
39	73	スーパーボンバーマン5	PUZ
40	72	タクティクスオウガ	RPG
41	70	ドラゴンクエストI II	RPG
42	69	ロマンシングサ・ガ3	RPG
43	68	Jリーグサッカープライムゴール3	SPT
44	66	スーパードンキーコング2～ディクシー&ディディー～	ACT
45	63	シムシティー	SLG
46	61	スーパーボンバーマン4	ACT
47	60	いただきストリート2	TAB
48	59	新桃太郎伝説	RPG
49	57	牧場物語	SLG
50	54	スーパー人生ゲーム3	TAB

コレが売れてるN64ソフトTOP10

（ブルート全店売り上げ結果より／3月9日～4月8日）

順位	タイトル	ジャンル	発売元	定価
1	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	8900円
2	ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円
3	マリオカート64	RAC	任天堂	9800円
4	ドラえもん～のび太と3つの精霊石～	ACT	エポック	7980円
5	ワンダープロジェクトJ2	SLG	エニックス	9800円
6	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	9800円
7	スーパーマリオ64	ACT	任天堂	9800円
8	実況Jリーグ　パーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円
9	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円
10	JリーグLIVE64	SPT	EAV	9800円

PICK UP!

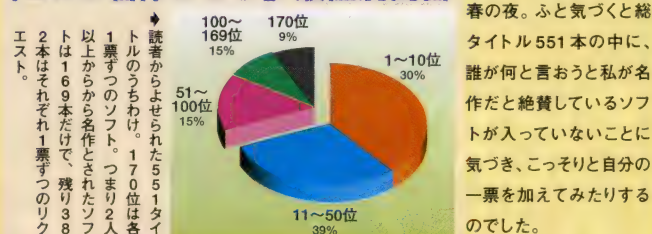
ワンダープロジェクトJ2

発売から半年近くすぎた今も、編集部には『J2』に感動したというお便りがよせられている。ジョゼットにいろんなことを教えてあげながら、キミもいろんなことを彼女から教わることができる名作だ。実売価格もお手頃なので、ぜひプレイしてもらいたい作品。

「名作」と呼ばれるソフトに思ふこと

本誌4月号でつのった『君が名作だと思うSFC版ソフト』アンケート。…ですが先月の中間報告の時点で、読者からよせられた402タイトル以外のSFCソフトを『クソゲー』よわばりしたことに読者から非難の声ごうごう! で、本ページ担当のチズリャーが、猛反省をしながら下のグラフを作ってみました。左の表に出ているタイトル（1～50位）だけだと、票数は全体の7割弱。つまりここにあげられていないタイトルを、3割以上の人が『名作』としているわけです。誰が何と言おうとこのゲームが好き!というみんなのキモチが伝わってくるよ…、『名作』というコトバは奥が深いなあ…、などと先月の不用意な発言への反省をしつつ、感慨にふける春の夜。ふと気づくと総タイトル551本の中に、誰が何と言おうと私が名作だと絶賛しているソフトが入っていないことに気づき、こっそりと自分の一票を加えてみたりするのでした。

「SFC名作ソフト」順位別割合

➧読者からよせられた551タイトルのうちわけ。170位は各1票ずつのソフト。つまり2人以上からから名作とされたソフトは169本だけで、残り382本はそれぞれ1票ずつのリクエスト。

▶このアンケート結果は『ゲームキオスク』（今夏より開始予定）のタイトル選考の参考として、任天堂にお知らせします。ご協力ありがとうございました。◀

幾千の黒き闇

コナミの看板アクションゲーム『ドラキュラ』シリーズ最新作がN64でリリースが決定した。従来の横スクロールタイプを一新する3D視点になり、新生ドラキュラの名にふさわしいゲームになりそうだ。今回は先の東京ゲームショーで発表された、イメージ画面で紹介する。

◆祭壇の奥にあるといわれる棺の間。ここでドラキュラ伯は眠る。日の光をさけ、闇に暗躍する彼は、自分の体の一部をコウモリに変え、闇夜をはばたく目とすることができる。その目は何を見るのか？

それは決して終わることのない輪廻転生

◆「ドラキュラ3D(仮)」でのサブウエポン的扱いになるアイテム攻撃。種類や効果はまだ不明。アクション要素が、より戦略的なものになると考えられる。N64ならではの画面演出にも注目したい

●発売元：	コナミ
●発売日：	未定
●ジャンル：	アクション
●価　格：	未定
●プレイ人数：	未定

ドラキュラ3D(仮)

◆「ドラキュラ」シリーズのメイン武器が、このムチによる攻撃。敵との間合いが重視される武器だ。ムチをカベにひっかけてフックとして使うことも考えられる。多彩な戦闘が楽しめるよう期待する

幾億の白き光

『ドラキュラ』シリーズといえば、ファミコン時代からの定番アクションゲームとして、ユーザーから高い評価を得てきたシリーズだ。今回N64に3Dとして登場する最新作は、従来のイメージを残しつつも、全く新しいゲームとしてとらえることができそうだ。3Dスティックの操作をいかしたゲームになることを期待したい。(写真右→敵キャラのひとり、リザードマンのイメージCG)

永遠という名の宿命

残念ながら今の段階でわかっているのはこれだけだ。すべての『ドラキュラ』シリーズをプレイした編集者の推測で書かせてもらえば、主人公となるキャラクターは2人以上。武器のパワーアップなどはPS版でも使われたRPG要素が入るのではないか？ 希望をいえば、難易度はN64史上 最も高くしてほしい。『ドラキュラ』ファンのあなたならどう思う？(写真右→敵キャラのひとり、スケルトンのイメージCG)

いにしえより伝わる赤き血の惨劇。

黒き闇より生まれた暗黒の魔の僕は若き乙女の生き血を求め、夜な夜な街を徘徊せん。とらえた処女の首筋に鋭くとがった牙をつきたて、その脈打つ血管より、赤き血を己の糧とする。首筋に2つの黒き跡がある娘は、やがて己も吸血鬼と化し、同じく獲物を探し求める。繰り返される血の惨劇。人はいう。それが、永遠に続く血の輪廻(ロンド)と。暗き闇あれば、白き光あり。聖なる力を受け継ぐ戦士は、悪しき闇の力に対抗し、己の手で闇の配下を[illegible]る。2つの相対する力。ここに[illegible]戦いはここより始まる。

その[illegible]が信じるものは2つしかなかった。[illegible]は神で、1つは悪魔だ。互いにそれは譲り合うことなく平行の力を続けていた。だが、時は流れる……。神を崇拝するものの中にも悪しき心を持つ者が生まれ始める。彼らは神の元で学んだ知性を悪を呼び出す知識に変え、悪魔と契約をかわす。解き放たれた悪魔は街を焼き、人々をさらった。予想以上の成りゆきに悪魔と契約したものはうろたえはしたが、これが自然の淘汰だと悟り疑わなくなった。

戦いの中、戦士は人間の愚かさに笑った。目の前に広がるのは赤い血、赤い血、赤い血、血、血、血。人間が起こしたことなのだ。人間自らの手で巻き起こしたことなのだ。

彼も笑った。自分の存在が人間の手によって作られたものであることを知って…。だが、2人に残された道はなかった。戦うしかない。互いの存在のどちらかを終結させなければ、この世に未来はない。幾千の夜と幾億の闇を経て今、終焉の時を刻まなくてはならない。だがそれは決して終わることのない輪廻転生。

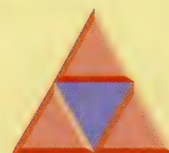
永遠という名の宿命。

ゼルダの伝説64（仮）

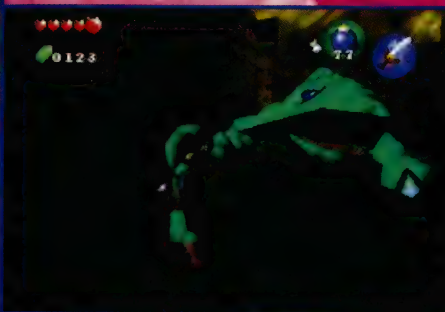
新着画面の謎

●発売元：	任天堂
●発売日：	97年秋〜冬
●ジャンル：	アクションRPG
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1人

京都から新着画面が到着！じわりじわりとベールを脱いでいく「ゼルダ64」だが、画面写真が公開されるごとに新たな謎が浮上してくるのだ。今月は新着画面をじっくりと見つめて、浮かび上がった数々の謎を分析してみたい。しかし、情報が不足している時期にこうやってあれこれ思いを巡らせる状態って、じれったいけどうれしいものですなー。

リンクと

頭上に光る謎の妖精発見

まず、この4ページの中に収めた新着画面のすべてをざっと見て欲しい。何か気がつくでしょ？これまでに公開された写真との違いがあるでしょ？ きれいだなあとか、かっこいいなあとか、そんな当たり前のことじゃなくて、ほら、リンクの頭の上を見て。ほとんどすべての画面で、なぜかいつでもどこでも妖精らしきものが光っているのだ。なんで？ どうして？ こんなの初めて。いったい何のために妖精がいるんだろう？ 確かに「ゼルダ」では妖精は重要なキャラというかアイテムだったけど、どうも今回ばかりはいつもと様子が違うようだ。

※画面は開発中のものです

ダイタン予想！妖精の役割は？

リンクの頭上の妖精が、何のためにいるのかを予想してみたい。普通に考えると、妖精はハート（体力）を回復してくれるためにいるんだと思う。でもここで疑問が生じるのだけど、だったらなんで常に頭上にいる必要があるんだろう？　ビンの中でもポケットの中でもいいじゃないか、アイテムなんだから。いや、このアイテム扱いするのが、妖精に対する人権（妖精権）侵害なのかも。彼女はアイテムなんかではない。一個の人間として権利を与えよう。ビンの中から飛び出し、自由を彼女に。と、どこかの団体が抗議したとか……？

予想1 回復アイテム

◆頭上に妖精がいる限り、リンクのハートが0になった瞬間よみがえらせてくれる、いわば残機表示のような役目？

予想2 通訳

◆リンクは無口なので、誰かとしゃべるときには妖精がかわりに会話してくれるとか？　秘書みたいなもんか？

予想3 カメラマン

◆「マリオ64」のジュゲムよろしく、妖精視点が存在するとか？　リンク視点、通常視点、妖精視点の3種類？

ゼルダ最新ニュース 160メガ？

◆宮本さんへのインタビュー（130頁参照）で、128M、あるいはそれ以上の大容量になることが判明したぞ。

妖精の気になる関係!?

いつでも

どこでも

◆迷いの森にたたずむリンク。ぽつんと頭上に光る妖精。君はいったい何のためにいるんだい？　迷いの森のフンイキはバツグン。深い霧に覆われていて、本当に迷っちゃいそう

あなたと一緒！

◆すっかりおなじみになったスタルフォスとの戦闘。リンクのたて斬りがきまり、飛び散る血しぶき。骨から血がでるかはさておき、いつもと違う角度で迫力満点！　しつこいようだが、やっぱり妖精がいます。なんで？　どうして？

◆不気味な洞窟。一人で行くには恐いけど、妖精が一緒なら大丈夫。本当か？　奥には別の部屋に続くと思われる出口がいくつか見える…

SFC版 ピンチの時にうれしい妖精

SFC版では、妖精はハートの回復をしてくれるありがたい存在だった。妖精の泉や、木の中に隠れていたりして、見つけたときには小踊りして喜んだものだった。当然このシステムは受け継がれると思うのだが、それ以外のアイディアが追加されている可能性は高いと思う。

◆虫とりアミで、妖精をつかまえてビンの中に入れておけた。いつでもどこでも使えるってワケ

◆ハートが0になったときも、ビンの中に妖精がいれば、パッ、パッ、パッ、と復活させてくれる

弓矢はABボタンで射る？

謎が深まるボタン操作

これまでに公開された写真では、リンクの武器はいつも剣だった。右上のA／Bボタンに対応していると思われるアイコンも、剣と盾マークがついていた。しかし今回の新着画面では、ほとんどのアイコンが爆弾＆剣となっている。ということは、盾はアイテム扱いではなくなる可能性もある。そして、とうとう剣以外の武器が公開されたのだ。おなじみの弓だが、ここでは右上のアイコンがA／Bボタンともに弓となっているのだ！ なんで？ どうして？ 矢を射るのに、なんでボタンが2つも必要なんだろう？ SFC版ではアイテムの使用ボタンであるYボタンだけで、ピシピシ矢を射ることができた。たとえば矢を飛ばす距離を変えられるにしても、1つのボタンでためて、離せばOKのはずだ。操作系はシンプルにしたいと宮本さんは言っていたけど、どうやって使用するのか、まったくわからん！

◆下の写真が意味するものは、当然Aボタンで剣、Bボタンで爆弾ということだろう。アイテムを入手するたびに、A／Bボタンのどちらかに装備できるシステムなんだと思うけど……。Aが左手、Bが右手っていうワケでもないよな。だって右手には盾を持っているし……。

連続写真でどうぞ

◆グーンと弓をしならせて、ブスッと矢を放つ。このとき剣と盾は、背中にしょっているようだ。SFC版では敵を倒す以外にも、離れた場所にあるスイッチを作動させるために使用したりもした。

画期的GOODシステム

SFC版では常に剣を持っている状態だったので、Bが剣、それ以外のアイテムは武器だろうがカンテラやスコップだろうがすべてYボタンで一括していた。ところがGB版では、剣を含むあらゆる武器やアイテムの中から、好きなものをA／Bボタンに装備できたのだ。剣と盾でもいいし、スコップと魔法の粉（想像すると、まぬけでおかしい）でもいい。アイテムがとても重要な意味を持つこのシリーズらしい、画期的便利システムだったのだ。

剣と弓以外にはどんなアイテムが？

正式に発表されたワケではないが、こうして画面写真が公開された今、剣と弓は100％登場すると思っていいだろう。ここでは、その他にどんなアイテム（武器）が登場するのかを予想したい。宮本さんは、オーソドックスなものばかり登場させるつもりと言っていたので、おなじみのアイテムがきっと用意されているに違いない。ただ画面表現が3Dになったことにより、操作が難しくなったり、演出に無理が生じるものも出てくると思われる。下のそれぞれの数字は、編集部がつけたアイテムの登場予測度だ。

爆弾

画面右上のアイコンに表示されているので当確でしょう。これがないと「ゼルダ」じゃない。

100％

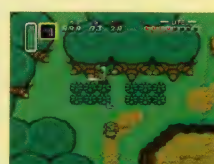
フックショット

敵をかたまらせるほかに、パズルネタでもひんぱんに使用した。演出が難しいかも……。

60％

ハンマー

どこかユーモラスだったSFCならともかく、今回のシリアスタッチには不向きのような？

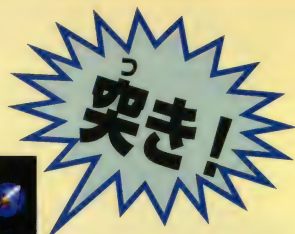
15％

ブーメラン

これもおなじみのアイテムだけど、3Dにすると使い勝手が悪くなりそうな気がする……。

10％

剣のバリエーションがまた増えた！

右上のアイコンによると、剣はいつでもAボタンだ。これと3Dスティックを使って、さまざまな剣の使い方をするのだろうが、それがいったい何種類あるのかはまったく想像できない。これまでにたて斬り、横斬りなどの基本攻撃が公開されていたが、今回は新たに突き攻撃があることも判明したのだ。写真では前方や上の敵に向かって突いているが、おそらくその方向は3Dスティックで自由に決めることができるのだろう。いずれにしても、この突きも基本攻撃のバリエーションだと思われる。SFC版の回転斬りのような必殺技は、今回もおあずけとなった。しかし、この豊富な剣の使い方も、操作はシンプルになるのだろうか？ どうやって？ また謎が深まる……。

突き！

◆連続写真の左側に注目してほしい。盾で防御をしているのだ。このとき右上のアイコンには盾のマークがないので、A／Bボタン以外で盾防御ができるはずなんだろうけど、じゃあどのボタンだ？

SFC版

盾防御は前作にも！

SFC版だと敵が矢を放ってきたら、盾で防御できた。このときリンクが敵に対して正面以外の方向を向いていたら、盾防御は有効ではなかったのだ。このあたりは、上の写真でもわかるように自由に防御できるよう改善されることは間違いないだろう。

◆ちなみに盾は、剣と同じようにパワーアップというか、より強力なものに取り替えることができた。今回もそうなるのか？

まだまだ気になる『ゼルダの伝説64』

敵もカメラもダンジョンも？？

妖精、武器、剣に関する謎を整理してみたが、公開された新着画面からは、まだまだ多くの謎を見つけだすことができる。よく考えてみれば、この写真が秋に発売されるカートリッジ版のものなのか、来年に予定されているDD版のものなのか、はたまた共通したものなのかもはっきりしていない。ストーリーもシステムも値段も、まだまだわからない。けれども、きっと今この瞬間にも宮本さんと彼のスタッフは、ニヤリと笑ってとてつもないゲームを開発しているに違いないのだ……。

トライフォース

◆迷いの森でリンクにしのびよる幽霊ポウ……、はともかく、盾のトライフォースマークに三角がひとつ多いのも気になるなあ

敵

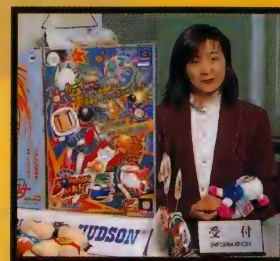
◆ウォールマスター。つかまればダンジョンの入り口まで戻されてしまうイヤなやつ。今回も当然そうなんでしょうな

敵

◆おなじみオクタロック。口から石を飛ばしてくるいやなやつ。「うる星やつら」に出てきたタコみたい（ふ、古い……）

カメラ

◆視点がどうなるのかもN64ならではの謎。画面奥から手前に歩いてきたり、ローアングルで見上げてみたり……

聞かなきゃハドソン 札幌編

爆ボンバーマン

N64のユーザーのみんなが大きな期待をよせているハドソン。『爆ボンバーマン』『Jリーグサッカーイレブンビート1997』を始め、N64タイトルをたくさん開発しているのだ。しかし北海道に本社があるためか、いまいち編集部に情報が入ってこない。そこで64ドリーム編集部では、札幌のハドソン本社を直撃。みんなを代表して気になる最新情報をいっぱい聞いてきたのだ。この夏発売予定のあのソフトとこのソフト。今回は新着画面とあわせてたっぷり紹介するぞ。言わなきゃ、ハドソン。

●プロデューサー● 奥野 仁さん

↑↓今回いろいろとお話をうかがった（株）ハドソンのすごい人達です。本当にありがとうございました。

●企 画● 中田 陽平さん

●プロデューサー● 西谷 衆一郎さん

Jリーグサッカーイレブンビート1997

聞かなきゃハドソン

爆ボンバーマンの巻

●発売元：	ハドソン
●発売日：	97年夏予定
●ジャンル：	アクション
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1〜4人

問 ずばり発売はいつ頃になりそうですか？

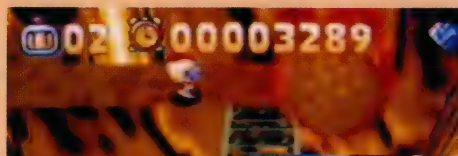
答 夏頃の発売を目指して日夜がんばっています。現在の開発進行度は40〜50パーセント位でしょうか。この雑誌が発売されるころには10パーセントはアップしてるでしょう(笑)。システム的にはもうほとんど出来ているんです。ほらちゃんと動いているでしょう(取材時は実際に『爆ボンバーマン』を目の前で動かしてくれたのだ)。ですからいまは背景を作り込んだり、難易度の調整なんかをしています。あとバトルモードですかね。じつは今回のバトルモードのステージは、従来とはちがうあっと驚くようなものを考えています(じつはバトルモードのステージ案をいくつか見せてもらったのだ。残念ながら内容はまだ秘密だよーん)。

問 立体空間のボンバーマンは企画当初から考えていたんですか？

答 新しいボンバーマンを開発するにあたっては、もちろんいろいろなアイデアはありました。特に迷ったのが、ユーザーに定着しているボンバーマンシリーズのイメージをどこまで壊していいのか、ということです。同時に、どこまで前のフィーチャーを盛り込むのかということでしたね。せっかくN64という新しいマシンで開発するわけですから、最初はもっと壊してしまおうとも思ったんですが、今の感じに落ちつきましたね。

◆3Dポリゴンになっても、ボンバーマンだってすぐにわかるよね

問 新ボンバーマンの特徴を教えてください。

答 3D空間になって、高さがついたことが一番の特徴ですね。今までのボンバーマンも爆弾を投げたり、ジャンプしたりできたんですが、爆弾が横に動くだけで蹴るのと変わらなかったんです。でも今度のボンバーマンは、3Dならではの高さをいかした爆弾の攻撃が使えます。また、爆弾の上でジャンプしてステージをすすめていったりとか、高さをつかったパズル性もでてきましたね。『爆ボンバーマン』は飛んだり跳ねたりというよりも、爆弾を使っていろいろな遊びができるソフトだと思ってください。

◆落ちたら死んじゃう深い溶岩の海。高さがスリルを生み出している

◆爆弾を投げることが爆ボンバーマンの面白さだ

問 N64のソフト開発は、難しいのですか？

答 技術的にはいろんなことができます。自由度が非常に高いので、かえってやりやすいみたいですね。最初のころはよくわからなくて、ほんと難しかったんですけど、今じゃ開発陣の中からも「N64以外だったらやりたくないね」という声も出てますよ。もちろんスーパーコンピュータとかワークステーションのようなまねはできませんけど、値段を考えれば本当にN64は十分すぎるハードですね。

問 球状の爆風はどこまで大きくなりますか？

答 爆弾4つ分くらいまで大きくなりますね。体積があるんで本当に大きく見えるはずです。それがいくつでも連鎖爆発しますので、かなりの迫力の爆風になります。ボンバーマンの投げを同時に使えば、爆風のなかに爆弾を投げて連鎖爆発させることだってできますよ。爆弾を投げたり蹴ったりして敵キャラを気絶させておいてから、敵キャラを持ち上げて爆風の中に投げ込むのが、今度のボンバーマンの新しいテクニックの1つです。空中にいる敵キャラなんかも、下から爆弾を投げつけてやっつけることができます。リモコンがあれば、投げた爆弾をタイミングよく爆発させることができるので、確実にやっつけられます。爆弾を上手くなげて、爆風をじょうずに使って楽しんでください。

◆球状に爆発するので上の方にも爆風が届くぞ

◆爆弾の数さえあれば何個だって連鎖爆発できるんだ

◆爆弾を持ち上げてからRボタンを連打すると爆弾はみるみる大きくなるぞ

◆こうなったら危ないから投げちゃいましょう。ぽいっとね。ちゅどーん!!

問 爆弾は、やはり一回で死んじゃいますか？

答 爆弾は、一発死にです。激しく動く敵とか、銃をもって撃ってくる奴にも一発でやられちゃいます。ザコキャラの場合は触れたりすると気絶します。なにもしなければかなりの間気絶したままですが、スティックをがちゃがちゃ動かしてもらえれば回復しますよ。やられた時の表情なんかも、色々あって楽しいですよ。例えば、爆弾にやられると黒こげ、ダメージは目がバッテンになって、やられたって感じですかね。

◆真っ黒こげっす！

◆ザコにさわると気絶しちゃう。だけどグウのねだけはでるようだ

問 今までのようにブロックの中にアイテムがあるんですか。

答 ファイアや爆弾、リモコンやハートといったものや、クレジットアップのダイヤなんかのお馴染みのものは、いつもの通りソフトブロックを壊したり、敵を倒せばでてきますよ。でもスピードに関しては、3Dスティックの倒す深さで決まりますのでスピードアップアイテムはなくなりました。

◆ほれ、この通りファイアーアップアイテムだ

問 ステージはどうやってクリアするんですか？

答 今まででしたら、敵を全部やっつけたり、脱出のためにコアを全部壊したりしたんですが、今回はボスのステージにいくための出口をさがし出すことを目的にしています。例えば滝が流れてて水がたまってる場所がある。ボンバーマンて、基本的に水に落ちたら死んじゃうんですが、どうしたらこの場所を渡れるのかなと。そこであるものを押すと水門があがって水がなくなって渡れるようになったり、高くて行けなかったところでも爆弾を上手く使うと行けるようになったりするんです。そんなちょっとした謎解きや、秘密のアイテムを探し出す楽しみもステージクリアのポイントです。ぜひ挑戦してほしいですね。

◆ボンバーマンは泳げません。ここからどうやって進むのかな？

◆途中にはこんなに大きな大砲があって爆弾をあめあられとふらしてます。あぶないなー

問 こんどの爆ボンバーマンのワールドとステージ数をおしえてくだください。

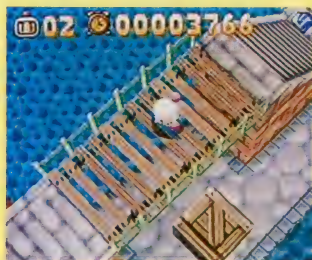
答 ワールド数なんかはまだ確定してませんので、今はまだお答えできないんです。

問 難易度的にはどれくらいになるんですか？

答 フィールドを歩きながら爆弾でいろいろ壊しているだけでも面白いね、という位にしたいですね。操作は、爆弾を投げたりしますので、前よりむずかしいステージもあると思います。そのためにいちおう練習面を入れてありますから、そこで練習してもらおうかなと思ってます。謎ときでは、子供さんにはちょっと難しいかなというところもありますけど、頑張って解いてほしいですね。

いろいろ壊すだけでも楽しいぞ。どこまで壊せるかはお楽しみだ

問 バトルモードはありますか？ もちろん4人対戦もできますよね？

答 ええバトルモードはちゃんとありますし、4人対戦もできますよ。でも今回のステージは従来よりもかなり変わって、バトルだけの特別な専用フィールドになります。というのも今度の『爆ボンバーマン』は、爆風がブロックの隙間を抜けていく十字の炎でなく球状になりますから、今までのような闘い方ができないんです。もちろんステージだけでなく他にもいろいろ新しいことを試してみたいと思っています。まだ具体的には決まってないですけど、最初から蹴りとか投げとかを使ってバトルができるようにしたりとか、全員が1つの所に集まってスタートしたりとかですね。プロレスのバトルロイヤルのような戦いになりますよ。期待していてください。

こんどは高さがある立体フィールドが戦いの場だ（画面はノーマルモード）

投げたり、キックして相手を気絶させるテクがバトルでも必要だ（画面はノーマルモード）

プロデューサー　奥野　仁さん

『爆ボンバーマン』のプロジェクト全体を取りまとめる開発チームのトップ。ボンバーマンはシリーズ第2作目に加わって以来とのこと。新しいボンバーマンを生み出すために日夜奮闘している。「昔の松山千春に似ている」といわれるとうれしい、アメリカはロサンジェルス生まれの34歳

問 ルーイやミソボンは登場しますか？

答 残念ながらルーイたちは登場しません。またミソボンシステムもバトルではありません。実はミソボンにかわるものは入れようかなとは思っているのですが……、でもゲームバランスとの兼ね合いもあって、どうしようかなと迷っています。バトルでは、ミソボンがあったほうがいいという人もいますし、逆に一対一で勝負をしたい、勝負させてくれという意見も多いんです。本当に今はどうするかまだ決まってないんですよ。

ルーイは残念ながら登場せず。ワルーいヤツらがいないってこと？（画面はSFC版）

みそボンも今回はおやすみ。でもかわりのものがあるかも？（画面はSFC版）

聞かなきゃハドソン
Jリーグサッカーイレブンビート1997の巻

- ●発売元：ハドソン
- ●発売日：97年夏予定
- ●ジャンル：スポーツ（サッカー）
- ●価　格：未定　●プレイ人数：1～4人

問　開発状況はいかがですか？春に発売予定でしたけど・・・。

答　ほとんど出来上がっていて、今はバランス調整をやっています。本当はJリーグが開幕する4月に発売したかったのですが、N64ハードの研究や、できるだけたくさんの選手を画面に出して、パスができるようにするのに特に時間がかかってしまいました。でも夏ごろまでには発売できます。

問　基本操作は、AボタンがシュートでBボタンがパスでしたよね？

答　Aボタンは思った方向にボールが出せるのでパスにもシュートにも使います。Bボタンはサーチパスです。パスの強さは、蹴るときにちょこんと押せば少し蹴り出して、長く押すと強く蹴れるといった感じです。基本的にキャラが向いている方向にパスが出ますが、蹴る瞬間にスティックを入れれば、向きを変えないでも蹴れますよ。対戦の時など微妙な駆け引きが必要な時には、ぜひ使ってください。

◆アウトサイドキックでサイドにいる味方に流せ

問　RボタンやZトリガーを使うハイエフェクト、ローエフェクトというのはなんですか

答　例えば、Rを押しながらスライディングタックルをすると距離は長いんですがボールを弾いちゃう、Zなら短いですがキープできるという違いがでます。ヘディングではボールを上に飛ばしたり、下にボールを叩きつけたりバックヘッドしたりといった具合に、簡単なボタン操作で多彩なアクションができるようになりましたね。

◆キーパー泣かせのヘディングやバックヘッドなど、驚きのアクションがでるぞ。

◆Rボタンの長いタックルでボールをサイドにけり出せ

問　選手が楽しそうな動きをしていて、ボール遊びそのものという感じがしますね。

答　このゲームのコンセプトは、サッカーを題材にした楽しく面白いアクションゲームということなんです。だから偶然発生するランダム的な要素を全部排除したんです。ヒールリフトとかスルーパスとかを、自分が意図してやったからそのプレイができた、というふうにしたいんですね。例えば、RとZを同時に押すと、ボールに対する当たり判定が無くなるんですが、それを使ってわざとボールをスルーさせてシュートをうったりするわけです。自分で選手を動かしてスルーパスを出して「おお、繋がったよ」っていう喜びみたいな、本当のサッカーをやる以上の楽しさが実現できればなと思ってます。

◆デフォルメされたボールの弾み方は、子犬じゃなくてもとびつきたくなるような楽しい動きをするぞ

◆ヒールリフトは狙ってやらなければできない技だ。でもうまくなればすぐだせるぞ

問　JFLのコンサドーレ札幌は使えないのですか？

答　コンサドーレ札幌など、JFLに所属するチームは残念ながら入れてません。でもこのゲームはエディット機能がとても充実していますから、自分で自由にチームを作ることができますよ。クラブ名はもちろん、クラブフラッグ、ユニフォームやクラブマスコットまでも本物そっくりに作れますので、是非自分のオリジナルチームを作って加えてください。

◆お気に入りのチームはエディットで創れるぞ。フラッグには君が付けた名前まではいるんだ

問 Cボタンでいろいろ作戦が選べるところが面白そうですね

答 フォーメーションやポジショニングを4個までユーザーに自由に決めてもらって、Cボタンで試合中に変えることができます。例えばディフェンダーがボールを奪った瞬間に攻撃的な作戦にすれば、カウンターアタックみたいになりますし、状況によっては、失点覚悟でキーパーまで上がっちゃえなんてこともできますよ。遊ぶ人によって、いろいろと違う作戦がたてられるところがみそですね。

↑コーナーキックではキーパーもあがっちゃおう。キーパーのゴールも見れるかも？

↑4つ1組になっているフォーメーションは、試合の前に決めておこう

企画　中田　陽平さん

人と遊べるゲームが好きなので、このゲームも対戦で盛り上がれるように色々と工夫して作っているとのこと。また会社でもサッカーチームを作り実際にプレイもしているサッカー好き。ゲームも本物も対戦相手募集中!!　東京都出身。24歳。

プロデューサー　西田　衆一郎さん

SFCからいくつものサッカーゲームの制作にたずさわってきたハドソン期待の若手プロデューサー。頭の中は、ここ何年かはずーっとサッカーのことばかり。今回は究極のサッカーゲームを目指している、キーワードは、ガンバレニッポン。北海道出身。26歳。

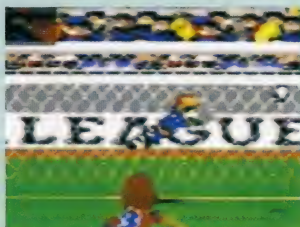
問 カメラワークは全く新しいものですけど違和感がありませんね。

答 いろいろ目新しいことにチャレンジしているんですが、プレイしやすくわかりやすいカメラになりました。3Dスティックを、常に画面上の見た目の角度に対応させるために、カメラアングルがオートで動くんです。これならパスを出したい方向に自然とスティックを倒すだけでパスできますから、操作しやすいと思います。でも、ゴール前のシーンなんかは、迫力を出すためにもうちょっとアップにしたりとかの調整はしたいですけどね。

↑試合中は、引き気味のカメラが操作に合わせてアングルを変えていく

↑選手の表情までわかるようにエキサイト画面ではアップになるぞ

問 このゲームにしかないすごいとこって何ですか？

答 たくさんありますよ（笑）。まずは飛び込み参加可能なマルチプレイですかね。これは、例えば守りの選手を1人が全部操作して、もう1人が攻撃の選手を操作するといった設定ができるんですよ。「オレが守ってやってるんだから、お前早く点取れよ」「そこまで言うなら交代だ」っていう感じで楽しめるわけです。加えてキーパーもマニュアルで動かせるようにしました。キーパーをマニュアルで動かせるのってすくないですから。あとリーグモードで優勝すると日本代表チームが出てくることです。そうすると好きな選手を日本代表にできて、そのチームで遊べるようになります。ぜひ日本代表でトーナメント戦を制してみてください。

↑キーパーはPKだけでなく、試合中もマニュアルで動かせるぞ

↑ワールドカップでもエースストライカー城のこんなシーンが見られるのかな

TOKYO GAME SHOW '97 SPRING

東京ゲームショウ

N64の新作ソフトが続々登場!?

“主役”不在のゲームの祭典

あいにくの雨空だというのに、なんと、12万1172人の来場者数を集めた東京ゲームショウ。
まだ2度目の開催にも関わらず、世界も注目する国内最大の
ビデオゲームの祭典に成長したと言っていいだろう。
東京ビックサイトの会場なかで、しかしN64ファンの心中は複雑だった。
“主役”であるべき任天堂のブースがない…。
ゲームショウで展示されたどのソフトよりも魅力的に思える『スターフォックス64』をプレイできない…。
もちろん、『悪魔城ドラキュラ3D』や『トップギア・ラリー』といったN64新作ソフトが
初めて公開されるなど、収穫がなかったわけではないが、
熱気あふれる会場で、“Nキューブ”の大きなうねりを見たかった、というのが本心なのだ。

'97春

DATA

●東京ゲームショウ来場者数

日付		天候	97年春	96年秋（参考）
4月4日	招待日	曇り	19,203人	28,733人
4月5日	一般日	雨	48,365人	35,067人
4月6日	一般日	雨	53,604人	45,849人
		計	121,172人	109,649人

＊96年秋は3日間とも一般公開日

●N64ソフト出展一覧

タイトル	ジャンル	発売元	展示内容
時空戦士テュロック	SHT	アクレイムジャパン	カセット
★エアロゲイジ	RAC	アスキー	ビデオ
★バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル	SPT	アスミック	カセット
Jリーグダイナマイトサッカー	SPT	イマジニア	カセット
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	イマジニア	カセット
マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	イマジニア	カセット
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	カセット
飛龍の拳ツイン	ACT	カルチャーブレーン	パネル
★ウェイングレツキー3Dホッケー	SPT	ゲームバンク	カセット
★DOOM64	ACT	ゲームバンク	カセット
ヘクセン	ACT	ゲームバンク	カセット
★トップギア・ラリー	RAC	ケムコ	ビデオ
◎麻雀64	TAB	光栄	カセット
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府の踊り～	ACT	コナミ	カセット
◎実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	コナミ	カセット
◎実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	カセット
◎麻雀MASTER	TAB	コナミ	カセット
★悪魔城ドラキュラ3D	ACT	コナミ	ビデオ
★新・格闘～バトルダンサーズ	ACT	コナミ	ビデオ
★パチンコワールド64	SLG	ショウエイシステム	なし
雷のごとく～超高速囲碁～	TAB	セタ	カセット
森田将棋64	TAB	セタ	カセット
レブ・リミット	RAC	セタ	カセット
ワイルド チョッパーズ	SHT	セタ	カセット
超時空要塞 マクロス アナザー・ディメンション	SLG	トミー	ビデオ
◎ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	カセット

※★は初公開されたN64タイトル、◎は発売中のタイトル

任天堂本郷さんに直撃!!

Q 東京ゲームショウ会場で聞いた「任天堂は出展しないの？」

A 出展の必要性は感じています。会場内を歩いていても若いゲームユーザーが「どうしてPSばかりなんだろう」なんていう会話が聞こえてくるくらいですからね。ただ、今年の秋に出展するのは難しいでしょうね。というのも「N64スペースワールド（仮）」が11月に開催されるので、展示内容がダブってしまうんです。ただ春の開催については、特に問題がなければ、今後は参加についても検討したいと思います。

●発売元：	ケムコ
●発売日：	97年夏予定
●ジャンル：	レース
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1人～2人

最近のレースゲームで最も人気が高いのが、公道を突っ走るタイプ。自然を相手にしながら、個性的なコースをワイルドに走り回れるレースに人気が集まっているのだ。

トップギア・ラリー

美しい背景がレースを引き立てる

今では、もはや当たり前となっているポリゴンのレースゲーム。立体的で迫力あるレースをプレイヤーに披露してくれるが、その反面でハードにも高速の処理能力を要求してくる。ソフトとハードがお互いに歩み寄らねば、そのレースゲーム中の名作として名を残していくことはできない。その点、この『トップギア・ラリー』は期待が持てそうだ。開発段階のデモ版のロムを見る限り、車体の動きにカクカクとした不自然さがなく滑らかに走っているし、背景はこれからさらに作りこまれていくのだろうが、現段階でも非常に美しい。光源の計算や、砂埃の舞う荒野。そして何より雪や雨など、天候の表現力にはシビレる。まだプレイできないので、操作感は分からないが、これからが気になるソフトだ。

天候の表現に驚く

夕刻

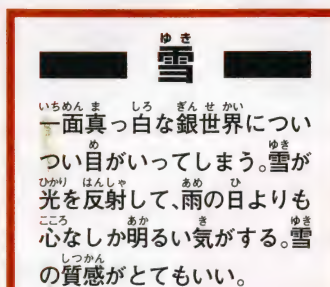
少しオレンジがかった空がちょっぴり切ない。昼間に比べて光源が少なくなっていてほの暗くなってきた…。寂寥感が漂うシーンだ。

夜

ヘッドライトを灯しながら、真っ暗な夜道を時速100マイル（約160キロ）で疾走する。スピード感はかなり感じられ、テンションも最高潮。

雨

ワイパーや水たまりなどの細かな演出は確認できないが、はっきり描かれた大粒の雨が視界を遮っている。雨の日のドライブは憂鬱なのだ。

雪

一面真っ白な銀世界についつい目がいってしまう。雪が光を反射して、雨の日よりも心なしか明るい気がする。雪の質感がとてもいい。

バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル

- ●発売元：アスミック
- ●発売日：97年秋予定
- ●ジャンル：スポーツ（プロレス）
- ●価格：未定
- ●プレイ人数：1人～4人

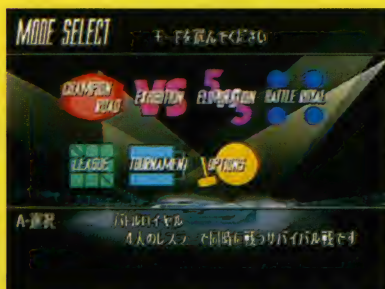
↑レスラーだけでなく、観客などもかなりリアル。演出面での期待度も高い

天下無双のプロレスゲーム

昨年プレイステーションで発売され、非常に評価の高かった『バーチャル・プロレスリング』が装いも新たにN64に登場する。「間合い」の取り合いなど、相手との駆け引きに重点を置いていた基本路線を引き継ぎつつ、細部にはさらに充実した磨きをかけてN64でよみがえるのだ。プレステ版の前作にはなかった「4人同時プレイ」が可能になり、とんでもなく白熱した戦いが繰り広げられることだろう。ゲームショウで入手したビデオによると、場外のひとりに対して3人がロープ上から攻撃をしかける、なんてシーンもあったぞ。

ここが違うぜ！今度のプロレス

4人同時プレイ可能

上にも書いた通り、前作(プレイステーション版)でユーザーから最も要望の高かった多人数対戦をN64で実現。シングルマッチ、タッグマッチは当然のこと、タイトルからも分かるとおり、バトルロイヤルまで網羅。今までは1対1の試合でも白熱していたものだが、今度のバージョンはケタが違う！

↑リーグ戦、トーナメント戦をはじめバトルロイヤルも楽しめる

レスラー数・技数大幅UP!

前作同様、特定の団体にこだわらないので、あらゆるスタイルの選手が登場。その数64人＋α！ 最近の若手有望株もモデルとして取り上げている。技数も1000種類以上と飛躍的にアップだ！

◆実在の人物をモデルにした数多くの選手が登場する

◆マスクマンにロメロスペシャルをかけているのは誰だ？

選手の個性にこだわる

このゲームは選手の個性にこだわりまくっている。例えば「シューティング系＝ロープに跳んだりしない」「ルチャ・リブレ系＝空中殺法が得意」といった選手ごとのスタイルを明確にしている。

◆選手一人一人の個性を特に大切にして作られている

◆技の種類や試合展開に応じて視点が変わる演出がなされている

●発売元：	イマジニア
●発売日：	97年8月1日発売予定
●価　格：	未定
●容　量：	未定
●ジャンル：	テーブル（麻雀）
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	非対応

イマジニアから出る麻雀ゲームの情報が東京ゲームショウで発表された。ぬぁーんとこのソフト、あの阿左田哲也の小説『麻雀放浪記』をゲームのシナリオに使い、劇画『麻雀放浪記CLASSIC』のキャラクターをゲームの中にふんだんに登場させちゃうという、ファンならうれし涙でホロホロの麻雀ゲームなのだ。

あの『麻雀放浪記』がゲームになった『麻雀放浪記CLASSIC』登場!!

『麻雀放浪記CLASSIC』が題材だ！

坊や哲を主人公にバクチにとりつかれた人間たちの生き様が、今なお多くのファンを魅了している『麻雀放浪記』。それを劇画化して人気を博したのが、井上孝重氏の『麻雀放浪記CLASSIC』だ。このゲームでは、そのストーリーを巧みに取り込み、今までになかった新しい麻雀ゲームをみせてくれる。随所に使われている『麻雀放浪記CLASSIC』の迫力あるキャラたちは、ゲームの対戦相手として、はたまた相棒として？ プレイヤーを博打のディープな深みにいざなうぞ。

▲ストーリーモードは、ストーリーシーンと麻雀勝負の繰り返しですすんでいく

3つのゲームモードはメチャ面白そう！

東京ゲームショウで明らかになったストーリーモード、フリー対戦モード、いかさまモードと3つのゲームモードは、ちょっと想像しただけでも面白そう。そしてどのモードでも、坊や哲をはじめドサ健、出目徳、女げんの達からオックスクラブのママまで原作にでてくる12人のキャラたちが登場する。フリー対戦モードでは卓を囲む4人を12人の中から自由に選択し勝負できる。『麻雀放浪記』の雰囲気に浸りながら、劇画中の麻雀みたいに、手にあせ握りまくる真剣勝負が堪能できるぞ。

▲麻雀画面は真上から見るものと臨場感あふれる3D画面の二つが選べるぞ

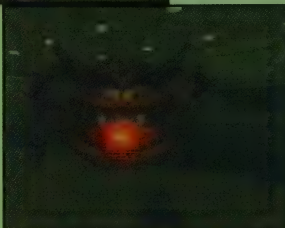
九連宝燈をつみこめ!

注目が"ストーリーモード"と"いかさまモード"が関連しているという点だ。原作どおりの筋書きで麻雀勝負を楽しむ"ストーリーモード"で、"いかさまモード"のいかさまがつかえるのかも？ でも、いかさまを使うためには、それを覚えないと…ということは？ うーん早く詳細が知りたいところだ。ストーリーモードで真のエンディングを迎えるためには、やっぱり原作どおりにあの役満がいるらしい。命をかけるすごいやつが。どう、面白そうでしょ。

▲オックスクラブのママと出会いのシーン。哲のバクチ人生の分かれ目だ

GAME BANK 東京ゲームショウ'97春出展、話題の3作だ!!

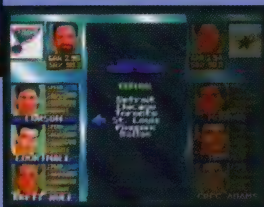
ドゥーム64（仮）

←敵キャラは飽くことなく襲ってくる

→ダンジョンの高速感を早く体験したい

全世界で既に大ヒットを飛ばしている『ドゥーム』がついにN64で登場する! 多彩な武器、ダンジョンの高速感、レベルごとに隠されている謎など、3Dアクションとしての充実度がさらに増しており、話題をさらいそうだ。出展ブースではかなりできあがっている状態だったので、近い発売が期待できるだろう。

ウェイン・グレツキー3Dホッケー（仮）

NHLのスーパースターこと『ウェイン・グレツキー』をモデルにしたアイスホッケーゲームが登場だ。2対2、4対4などのプレイ設定が可能。視点変更など、N64の機能をフルにいかしたリアルでスピーディな迫力! 実在するチームや選手達を選択し、リーグ戦を戦っていく。アイスホッケーブーム到来の予感。

↑華麗な技と圧倒的なスピードで競い合う氷上のスポーツ

↓選択画面だ。アメリカでのホッケー人気はすごい

ヘクセン

本誌でも登場した中世ファンタジー3Dアクション『ヘクセン』。ゲームショウではさらに日本語に進化したバージョンを見ることができた。最大4人までの同時プレイが可能、協力モードと対戦モードの設定ができる。発売は今夏予定。

←中世世界を3人の騎士がゆく

本誌も飛び入り参加だ!

アイスホッケー大会

ゲームバンクの出展ブースでは『ウェイン・グレツキー3Dホッケー（仮）』の勝ち抜き戦が行われた。本誌もケイ少佐が飛び入りで参加。優勝は逃したけど、盛り上がりました!

←優勝候補(?)でケイ少佐もトライ。華麗なWINを意識した

→『ウェイン・グレツキー』ルックで司会の坂田さん（ゲームバンク）

がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～

●発売元：	コナミ
●発売日：	97年夏発売予定
●価　格：	未定
●容　量：	96M
●ジャンル：	アクション
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	対応（未定）

←ついにゴエモンを自分で操作できる時がきた!! この興奮を早くみんなに届けたいぞ。今回は新作写真で堪能してちょうだい

ついにサンプルロム

先日行われた東京ゲームショウで、コナミのブースに行った人、見た？触った？『ゴエモン』。いきなりの初登場でぶったまげたと思うけど、ちゃあんと動いていたでしょ。行ってない人もご安心。64ドリーム編集部にしっかりサンプルロムをお借りしてきました。なので、このサンプルロムに入っている内容をあますところなく紹介しちゃおうと思います。じっくり楽しんでくださいね。それでは、まず動かしてみて、初めて判明したキャラのアクションから紹介してみましょう。かなり笑えるアクションなんだけど、写真では伝わりづらいのが残念だなぁ。

メチャ楽しいアクションも判明

歩く

●歩くパターンも3Dスティックの倒し加減で微妙に違う。これが実におもしろく表現されているんだ。

走る

●スティックをめいっぱい倒すと全力疾走になる。もち、移動速度がはやくなるので多用しそうだね。

はいずる

●Zトリガーでしゃがみ、スティックの移動ではいずる……というか、妙な動きで移動する。特にエビス丸ったら。

攻撃

●Bボタンで攻撃。それぞれ持っている武器が違うので、状況に合わせて使い分けるようになりそう。

ゴエモン

↑ゆっくりペタペタと歩く感じだ。も少し倒すと両手をふって歩き出す

↑前傾姿勢になってダダダっと走ります。結構かっこいいんですわ、これが

↑しゃくとり虫のように腰をヘコヘコしながら進む。なんとも気の抜ける……

↑トレードマークのキセル攻撃。こいつで、ポカリと敵を殴るのでした

エビス丸

↑これはスティックをやや倒した状態の、スキップ！ かろやかなスキップをするんだ

↑両手をぶんぶん振り回して走り出す。これ正面から見ると大笑いするぞ

↑なんとあおむけで背中でずりずりしながら移動！ こんなのアリ！ 爆笑

↑どこに隠しているのか？巨大コヅチでポカポカと敵を殴るのでした

4/5・6の東京ゲームショウで初お目見え！ そりゃもう人気の的さ!!

◆この人だかり！ ゴエモンをプレイするのも一苦労でした

先の東京ゲームショウで、我らの『ゴエモン』が、ついにそのベールを脱いだ！ コナミのブースでも『ゴエモン』をプレイしようと長蛇の列ができていたぞ。取材した編集部スタッフも堪能しました。

◆ゲームショウで出展していたものと同じサンプルロムをお借りした

ゲームショウではコナミの最新ソフトを紹介したプロモビデオも配布されたんだ。その中には『ゴエモン』のすんごいシーンがいくつか入っていたんだけど、残念ながら開発中の画面ということで紹介はまた今度。

入手！やっぱりエビス丸はおマヌケだった!!

ゴエモンインパクト VS 戦国カブキロボ カシワギ大決戦

●ビジュアルシーンでカシワギ登場!!

そして注目のゴエモンインパクト戦もカブキロボとの対決シーンを遊ぶことができたぞ。これがまたハマってしまうおもしろさ！ いろんな攻撃ができるうえ、画面も3Dボス戦ということもあって、メチャすごい！ これだけでも十分1本分のゲームとして遊ぶ価値アリだ。

◆戦国ロボ、カシワギ登場！ ダメージによって表情も変わり、いい感じ。いろんな攻撃をしてくるぞ

白熱のバトルっす！

●インパクトの攻撃！

◆まずは軽くダメージを与えるために左ジャブ連打だ。接近してきたところをガシガシ打つべし

◆右ストレートの後に右足キックでケリあげてみました。コンビ技って感じかな

まだサンプル版ということもあり、技の詳細などはわからなかったんだけど、ゴエモンインパクトはパンチとキックの他にハナ小判を投げたり、チェーンキセルで敵を捕まえて引き寄せるなんてことができたぞ。特にパンチとキックのコンビネーションは最高。まだこのほかにも百烈パンチなる技があるとか……。

●カシワギの攻撃！

◆足がないので自由に飛び回るカシワギ。接近すると赤く手を燃やして張り手をしてくる

◆間合いをとると傘を投げたり、飛び道具を使ってくる。ぜんぶ打ち落としてやろう

街の中はこんななってました

「てめえ！　なんで、
いきなりハダカになりやがるんでぃ！」

↑オープニングではこんなシーンも。一体エビス丸は何をやらかしたんでしょうか？

オープニングが終わると、いきなり街の中からスタート開始。それもゴエモン一人でです。え？エビス丸は？って思ったヒト、左の写真を見てもらえばわかるけど、エビス丸ったら勝手に服を脱いじゃって、着替えるためにいったんお家に戻るんだって……、まったくしょうがねーよなー。それはさておき、街の中はとってもにぎやか！ いろんなタイプの人がいるし、たくさんお店があるし。3D世界でこーやって和風の町並みを歩くってのいいでしょ。まだどこもやってないもんね。ゴエモン一番乗り！って感じだね。

まだお店の中は開発中でーす！

サンプル版つーことで、まだ開発中の部分が多いのです。人々のメッセージも開発中。でも、わざわざ開発中ってしゃべらせるあたりも手が込んでいると思わない？ このあたりにゴエモン制作スタッフの遊び心があふれてるってわけですな。で、肝心のお店なんだけど、茶店にめし屋に宿屋といった定番のお店が勢揃い。それぞれ店の中に入ると、お店ごとの特徴が出ていていい感じなんだなこれが。完成版になれば、もちろんここで買い物ができるはず。全国のめし屋のメニューも地方の特産物が入るそうなので期待だよね。

↑ここは茶店。いろりがあって、ちょっと一服できそうですな。アングルもいいでしょ

↑めし屋では地方の特産物を食べられるみたい。早く全国を旅したいよお

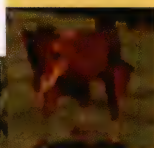
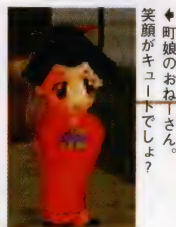
いろんなタイプの人がいました。犬も。

街の中には実にいろんなタイプの人がいます。もちろん接近して話しかけることもできるので、メッセージを楽しむことができるぞ。中にはお金を奪っていくとんでもないヤツがいるので、そんなヤツは攻撃してこらしめてやるといいかもね。犬とかじーさんとかの歩き方もいい味出していて楽しい。

↑町娘のおねーさん。笑顔がキュートでしょ？

↑ハナタレ小僧もいます。いじめないでね

↑じいさんもいるし、
↑犬もいます。話しかけてみよう

けっこー中は入り組んでるわけで。

街の中も忠実に3Dで作られているから、移動するにも、ちゃあんと道を覚えないと迷っちゃいそうだ。あそこのめし屋の角を右に曲がって、次の茶店の横の小道を入って……なんて、実際の地図さながらに道を覚えることになりそう。方向音痴の人は大変かもね。街のはずれにある門を出ると、道中に出たり、お城に行けるようになるんだ。道中に出ると、敵キャラも出現するので、街はいこいのオアシスになりそうだね。早くヤエちゃんやエビス丸で思いっ切りプレイしたいよね。

↑向こうに見えるのは番屋とお城に通じる門だ。しっかり覚えておこうっと

↑ふむふむ、あの角を曲がると、この占い屋に出てくるのか。メモ、メモっと

アイテム画面やMAP画面もよくできてます

ゲーム中にスタートボタンでポーズをかければ、アイテムウインドウを呼び出すことができる。さらにそこからZトリガーでマップ画面に入れるぞ。マップ画面はスティックで自在に動かせるので、日本地図をぐりぐり動かすこともできるのだ。

キャラチェンジ

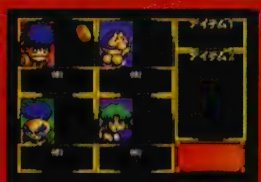
↑Cボタンユニットでキャラクターをチェンジすることができる

アイテム画面

↑「術」という項目があるけど、さてこれは一体なにかな？

MAP画面

↑日本全国のマップを自由に見れます。顔マークが今いるところだ

※操作の仕様は開発中のため、変わる場合があります

↑落ちるとアッチッチ！ の溶岩が……。でも、実はここお城の中なんです。なんで、お城の中にこんな仕掛けが！

道中とお城の中はこんなです

街を一歩出て、道中やお城に入ると敵がわんさと出現！ で、まーこいつらをプチプチとやっつけて進んでいくわけです。なぜ、どーして、敵が出るようになったのかはオープニングを見るとわかるんだけど（オープニングに出てくるヤツは謎の男って表記されていて正体不明なんだけど……）こやつらのせいで大江戸城が大変なことになってるんです。で、大江戸城を無事になんとかするため、ゴエモンたちはがんばるんですな。はい。

↑桜満開の道中を進みます。敵を倒すと、こうやってお団子になったりするのもいるぞ

↑橋を渡ると、向こうに門が見える。あそこを抜けると次のエリアに行けるみたいだぞ

あ、桜咲いてます。しかも満開!!

このサンプルロムで遊べる道中のエリアは関東から富士山に向かうまでのルート。ここが、実にいい景色。桜満開で、のんびりお花見なんかしたい気分になるんだよね。で、その間にはぽつんと一軒の茶店が建っているんだ。ここでひと休みしながら、桜見物としゃれこみたいね。ま一敵はわんさか出てくるんだけどね。この先の関所を越えると、きっと富士山に行けるんだろーなー。

こ〜んな武器も持ってます。

↑ゴエモンのチェーンキセルが炸裂。遠距離攻撃もいけるってわけ

キャラクターたちはいくつかの武器を持っていて、いつでも武器をチェンジして戦うことができるんだ。武器によっては数の制限もあって、状況によって使い分けていくことになりそう。それにしても、エビス丸のカメラって何に使うんだろう？

チェーンキセル

●チェーンでキセルがのびます、のびます。

大コヅチ

●どでかいコヅチ…というかオオヅチって感じ。

ハナ小判

●小判を投げて銭形平次ってとこかな。

カメラ

●はたして、何に使うアイテムなのか不明。

ナゾな仕掛けもまだナゾなまま。

オープニングで現れる2人のナゾの人物。どーやらコイツが今回のゴエモンたちの敵になりそうなんだけど、とりあえず不明。んでもって、こいつらの目的も不明。大江戸城を妙なことにしたはいーが、一体何をたくらんでいるのか？ ま、それを探し出すのが今回の冒険の目的になりそう。それにしてもサブタイトルの「おどり」ってなんなんだろう？

↑大江戸城にナゾの光がうちこまれた。ゆき姫大丈夫？

↑ぎょえ、大江戸城に何か巨大な物体が近づいてきた

もっとスゴい画面があるに違いない

先ほども書いたけど、コナミのプロモビデオにはもっととんでもない画面が入っているんだ。見たこともないような乗り物や、ヤエちゃんのスーパーアクションとかね。でも、それはもちっとガマンして、次の次くらいの64ドリームに期待してちょうだい。だって、今、この原稿を書いてる編集者だって、どーいうことなのかまだわからない情報がいっぱいなんだもの……。

↑ぬわんと、大江戸城がエライことに！ 殿様ドびっくり！

↑こいつらがナゾの2人組。ちょっとかっこよさげだよね

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ!!

続々とソフトが発売されて、盛り上がっているN64に強力なソフトが仲間に加わるぞ! 悪いヤツらだけどどこか憎めないキャラクターたちが登場する「ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ」は、きっとすべてのアクションゲームファンが納得すると思うな。今回はサンプルロムを入手したので、ホットな画面をバンバンお見せするぞ。

●発売元:	エニックス
●発売日:	97年5月30日
●価　格:	8900円（税別）
●容　量:	64M
●ジャンル:	アクション
●プレイ人数:	1人
●コントローラパック:	非対応

⬆ダッシュもボタン1個でラクチン。使いこなせるようになると病みつきになる。マジでマジで

ついに「ゆけゆけ」サンプルロム入手!!

実際にプレイした感想だけど、まず十字ボタンを使って遊ぶためか、すごく操作感覚が優れているように感じた。さらにつかむことが基本的な攻撃手段という問題について。これは思ったほどつらくなかったぞ！

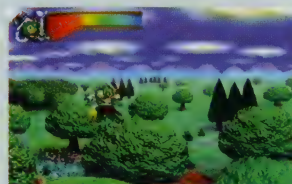
初公開!これがデモビジュアルだ!!

今までは、プレイ中の画面写真しか紹介できなかったよね。けど今回はサンプルロムを入手したので、こんな画面も紹介できちゃう。この画面を見ていると、マリナやガンベル博士がどういうキャラクターなのかが一目でわかる。見ていて楽しいビジュアルの1つだ。

⬅熱血じじぃことガンベル博士のこの顔。まじめなんだかふざけているのかわからん人や

➡最後に2人揃ってドカ〜ン。な〜んだガンベル博士も戦えるじゃない

操作方法も解明したぞ!

前に一度解説したけど、くわしい操作方法がわかったのでもう一度解説するね。下の説明文を読んでもらうとわかると思うけど、使うボタンはとにかく少ない。たったこれだけのボタンで様々なアクションを起こせるのだ。アクション初心者もこれで安心かな!?

⬆ホバリングなどの特殊な操作もできる

十字ボタン

●主にマリナの移動用

上下左右すべてのボタンがそれぞれの方向に対応している。左右の移動以外（上と下）はすべてダッシュやホバリング（空中停止）に使う。下に入力するとしゃがめる。

Bボタン

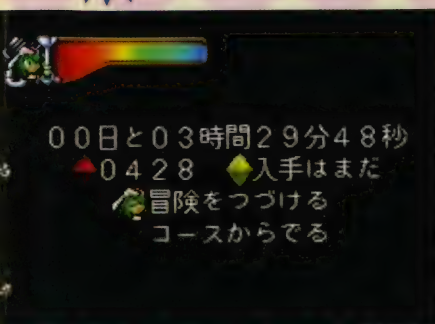
●主に敵をつかむ

⬆最も大事なこと。敵をつかんだ状態で十字ボタンを下に素速く入力すると振ることができる

Aボタン

●ジャンプ時に使用

ジャンプ以外にもスライディング（十字ボタン下＋Aボタン）やスライディング・ジャンプ（スライディング中にAボタン）などの特殊操作もできる。つかんだ敵をジャンプ中に投げる、なんてこともできる。離れたところに移動する場合に使うボタンだ。

5つの世界で大暴れしよう！

「ゆけゆけ」の世界（というよりはネンドロ星か）は8～12のエリアに分かれる5つのステージで構成されている。ステージによっては、ネンドロたちを使って進む、なんてエリアも存在しそうだ。画面もホントにきれいだし、それぞれのステージが変化に富んでいるので、見ているだけでも楽しめるぞ。ただしあんまり画面に見とれてると、時間がどんどん過ぎちゃうので注意しなくちゃ。

←このステージは10のエリア分けられているのだ

ただ進むだけじゃつまらない!?最速目指してガンガン進もう！

ゲームのテンポがよく、サクサク進める「ゆけゆけ」。ただ進むだけなら、だれでもできるけど、クリアのタイムを競うとなると話は別。そう、このゲームにはクリアタイムを記録してくれる機能がついているのだ。しかもただ記録するのではなく、レースゲームのように順位までつけてくれる。こんな機能、見逃す手はないぞ！

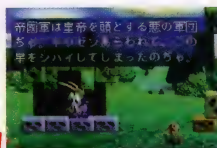
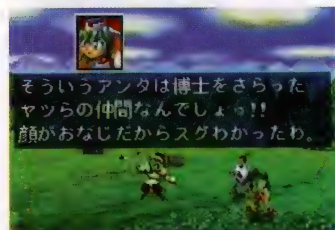
←ベストタイムを自慢する、なんてのもいいかも

あなたの全記録

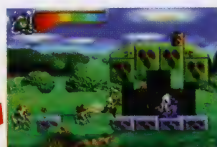
二章四幕	3分26秒25	C
二章五幕	0分31秒50	A
二章六幕	2分05秒57	B
二章七幕	−分−−秒−−	D
二章八幕	3分19秒90	C
二章九幕	4分05秒20	C
0時間47分27秒23		D

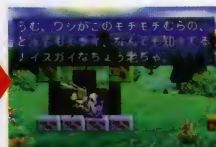
↑クリアの時間によってA～Dまでのランクまでが用意されているのだ

たとえば…？

1ー1（マリナとねんどろ）

↑手短に情報を聞く。ほとんど聞いてない?

↑問題のネンじぃに遭遇。これもほぼ聞いてない

↑速攻で爆弾を投げてブロックを破壊する

←かなり早いタイムでクリア

↑いろんなことを試しつつ情報をゲット！

↑ネンじぃの話も、飽きるまで聞いてみました

↑寄り道しながらもなんとかクリアしなければ

ランクC
ランクC まあまあです
今回のクリア時間 4分49秒40
前回までの記録 −分−−秒−−
冒険をつづける
今日はここまで
第十一幕 ゲスラ一親子

←寄り道がタイムロスに！

クリアタイム以外にも記録する

←黄色いクリスタルっていったいどうやってとるのかな？

クリアのタイム以外にも、イエロークリスタルの取得も記録してくれる。このアイテムは、一定の条件を満たすことにより、画面内に出現する、かなり貴重なアイテムなのだ。

めざせ！

あなたの全記録

一章六幕	0分39秒83	A
一章七幕	0分47秒32	A
一章八幕	1分28秒28	A
一章九幕	0分50秒27	A
一章十幕	0分31秒17	A
二章一幕	1分06秒75	A
0時間43分47秒02		D

パーフェクト！

次のページで、ステージを紹介!!

第一章 「ネンドロ星へようこそ」

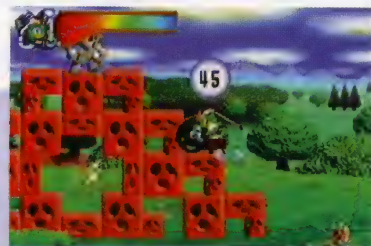
いよいよ冒険の始まり。と、喜んでいる間もなく、ガンベル博士がつれ去られてしまう。何をやってるんだか……。とりあえずすぐに追いかけるマリナだが、なかなか追いつけない。とりあえず「モチモチむら」に到着したマリナは、この世界にくわしい「ネンじぃ」に会うことにした。これから先いかなる敵やトラップが待っているのか？　まずは小手調べにいろんなものをつかんで投げてみるか。

↑何だこいつら！ ネンドロにネンドロがのってるぞ

途中に兄妹のネンドロがいたぞ！兄がちゃっぴぃで妹がちゃぴ子。どうやら妹のちゃぴ子は恥ずかしがり屋さんらしい。

第一幕「マリナとねんどろ」

この星の長老であるネンじぃ。その偉大な（？）人物のいる村が「モチモチむら」だ。どうでもいいことだけど、本当にみんな顔が同じなんだよね。同じネンドロが並んだら、どっちがどっちだかわからないもん。と、そんなことはおいといて、まずは村の奥にいるネンじぃに会いに行こう。

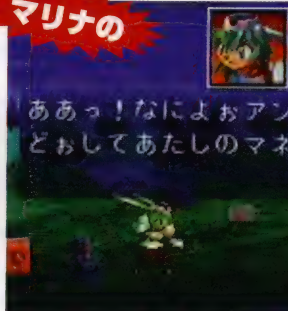
↑ぷぷっ、みんな同じ顔してる。とりあえずつかんで投げてみるか。アイテムでも出さないかな？　ちょっとかわいそうな気もするけど…

↓ネンじぃの情報を聞いたらそのワープゲートとやらに向かっていく。ついでに爆弾まで頂いちゃいました

第二幕「にせマリナあらわる」

あろうことにマリナを語っているネンドロがいるらしい。スタート直後にそのにせマリナと会話するのだが、どうやらこのマリナ、いろんなところで悪事を働いているらしいのだ。エリア内にいるネンドロたちは、マリナのことを恐れているみたいだ。

↑マリナを見ると……

マリナの

ああっ！なによぉアンタ!!
どぉしてあたしのマネしてんのよ!!

にせもの!?

↑なにをやらかしたんだ、あのマリナは？まあ気にすることはないか
↓格好はマリナだけど、見た目はネンドロ

第三幕「ねんたまランド」

ここが噂のねんタマランドだ。つかんで飛び回れるスリルに満ちた所、らしい。ネンドロたちの考えていることっていったい……？　でもすんごくたのしそうだ。

↑これがねんタマランド。空中に配置されたネンタマを使って、ワープゲートを出現させよう。遊んでいるネンドロがいる
↓ねんタマランド2は、エリア全体がジェットコースターのようなところなのだ

ここで一通りのアクションを練習できる。つかんで空中を行き来する、といったことができるのだ。さらに先に進むと、ジェットコースターのようなアトラクション（？）も登場する。けっこうスピード感があるので、最初はかなり難しいと思うな。とりあえずはつかんでバヒュ～ンと動き回ってみますか。

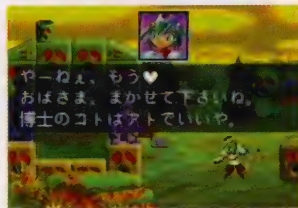
第四幕「ねんトゲランド」

ねんタマランドとは似ているようで異なるエリア。ねんトゲとは、ねんタマにトゲがついていて（そのまんま）さわるとすごく痛いヤツなのだ。

◆刺激を求めてさすらうネンドロ親子。でも子供は……

◆トゲだけに触るとムッチャ痛い。でも触ることによって少しの間だけ消すことができるのだ

第五幕「3人の子ねんどろ」

痛い想いをしながらも無事ねんトゲランドをクリア。さあ、次に待ちうけるのは何かな？ どうやら次のエリアでは子供のねんどろを連れ戻すのが目的らしい。いったいガンベル博士はどうするの？ と聞きたくなるが、親ねんどろにおだてられたマリナは、仕事を引き受けてしまったのだ。

◆あれ？ 博士は後回しになっちゃったよ。大丈夫かなあ

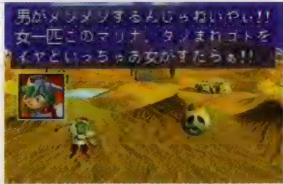
◆これが子ねんどろ。人数は3人で、それぞれがどこかにいる

◆すべて捕まえて家に連れ戻すとクリアになる。さあ次のエリアへGO

◆近づくとバカにされる。ムキーと言ってもしかたない

第六幕「ねんたまん大地に起つ」

次のエリアに入ると、イカス髪型のねんタマが宙を漂っている。どうやらこのねんタマは、モチモチむらにいたあの「ちゃっぴぃ」ではないか。ちゃっぴぃには何か秘められた力があるらしいのだが、その力とはいったい？

◆これがあのちゃっぴぃなのか〜

◆会話が始まると本人（本タマ？）がちゃっぴぃであることを告げる。そして秘められた力のことも……

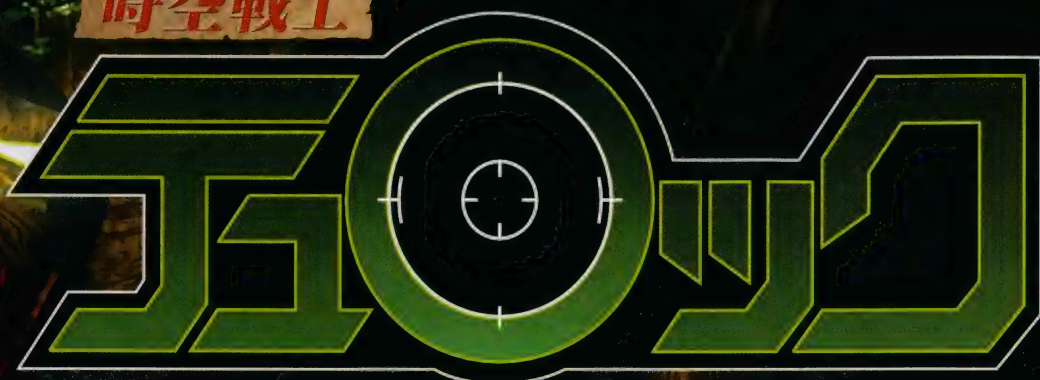
◆で、この人がちゃっぴぃです。この状態からねんタマになり、さらに巨大ロボに！

これから先、さらなる世界が待っている！

今回は、ステージ1の一部を紹介したけど、ネンドロ星はまだまだこんなもんじゃない。ここではさらに先のステージをちょっとだけ紹介するね。ホントに変化がある所だよね。

◆洞窟のような所だ。それにしてもすごく熱そうなとこだけど、だいじょぶかな？

◆と思いきやこんどはすごく寒そうなエリアの登場。四季が豊かな星なのだ

◆コイツはステージ2の最後に登場するゲスラー親子。ムチャクチャ強いんだな、これが

クロノセプターで人類を救え

いよいよ発売がせまってきた『テュロック』。今回は、基本的なゲームのポイントと後半ワールドを紹介するぞ。

●発売元：	アクレイムジャパン
●発売日：	97年5月30日
●価　格：	7800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	インタラクティブシューティング
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	対応(16P)

STORY

「クロノセプター」を手にする者、時空を制す。時空の狭間「ロストランド」の奥深くで、人類破滅を目論む破界神が永遠の眠りから目覚めた。そして彼の命に従い、最終兵器「クロノセプター」を形取ると伝えられる8つの「クロノピース」を求めて破界兵団が動き出した。人類滅亡の危機。その時、一人の戦士が立ち上がった！

その男こそ、時空を駆ける野性児「テュロック」。はたして、テュロックはクロノセプターを先に探し出し、破界神の野望を打ち砕くことができるだろうか…

◆破界神と戦うまでには、いくつもの難関が待ち受ける

破界神を倒すには

クロノピースを集める　探せ!

このゲームの最大の目的はクロノセプターを完成させ、破界神を倒すこと。このクロノセプターのカケラがクロノピースなのだ。クロノピースは、各ワールドに隠されている。どれも意外な場所に隠されているので探し出すのはとてもタイヘン。マップを隅々まで歩きまわるつもりで注意深く探さないと見つからないぞ。

◆ワールドの出口付近にあるコトも

◆普通に歩いていてもナカナカ見つけることはできない。ガケなどを注意深くチェックしよう

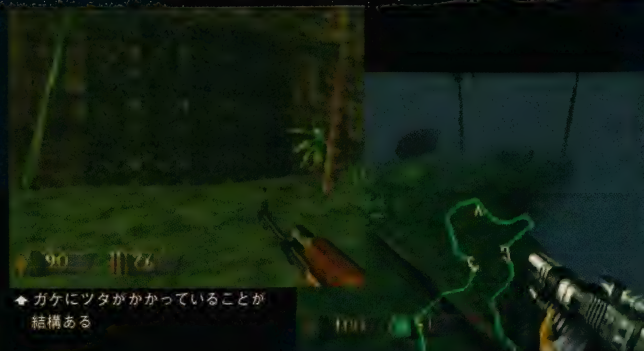
時空石を集める　探せ!

クロノピースの隠された各ワールドに入るためのカギの役割を果たすのがこのアイテム。クロノピースほどではないが、意外な場所に隠されていることが多い。最終的には、すべての時空石を集めなくてはいけないので、あきらめずに探し続けよう。

◆急がば回れを忘れずに

時空の常識 1

困った時はまわりを見よう!!

ゲームを進めていくうちに、必ず「道がない」と思う場面に出くわすことになる。こんな時は落ち着いてまわりを見回してみよう。近くのガケにツタがあって登れたり、ガケから飛び降りれば先に進むことができるときもある。すぐ近くに道が発見できなくても、今まで通ってきた道をしっかり探せば、道は見つかるハズ。それでも見つからない場合は、スイッチに乗ったり、近くにいる敵を倒してみると、地形が変化して先に進めるようになる。またアイテムが見えているのに、どうしてもたどり着けないときは先に進んでみるのもひとつの手。意外なところにワープポイントがあって、簡単に取れることもある。

↑ガケにツタがかかっていることが結構ある

←ガケ下を見下ろしてみると、うっすらと地面が見えることも…

↑先にあるワープポイントで意外な場所に移動できるときも…

←隅々まで探せば必ず道を見つけられる

発見!!

時空の常識 2

敵の行動を理解しよう

TYPE1 銃を持つ敵

銃を持つ敵はテュロックの姿が見えないと銃を撃ってこない。この性質を利用して、物陰に隠れながらの攻撃がとても有効。しかし、このTYPE 1の中でもさらに2種類の行動パターンがあることを忘れてはいけない。それは歩かないタイプと、接近してくるタイプだ。前者は上で紹介した戦い方で対処できるが、後者は後退しながら強力な武器で倒すといい。

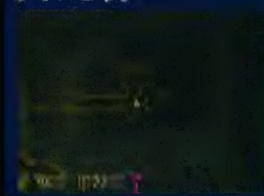
←基本は隠れながら戦うこと

TYPE2 接近戦をする敵

このTYPE 2は、素手やなぎ刀などで接近戦を挑んでくる敵。基本的にはまっすぐ突っ込んでくるので、ライフルなどで簡単に倒せる。問題は入り組んだところで、突然現われたときや、後を取られてしまったとき。全般に攻撃力の高いヤツが多いので、ダメージを受けると、とても痛いのだ。入り組んだ場所を進む時や立ち止まる時は、十分に警戒しておこう。

←囲まれると一瞬で殺される

TYPE3 小さな敵

TYPE 2と同じく接近戦を挑んでくるのは変わりないが、このTYPE 3は洞窟内など狭いところで登場する。体が小さいので、弾が当たりづらい上に、動きが早い。当然洞窟内なので、接近されてしまうことも多いのだ。対処法としては耐久力のない敵はナイフで相手をする。耐久力の高い敵は連射のきく銃で対処していこう。

←多少のダメージは覚悟しよう

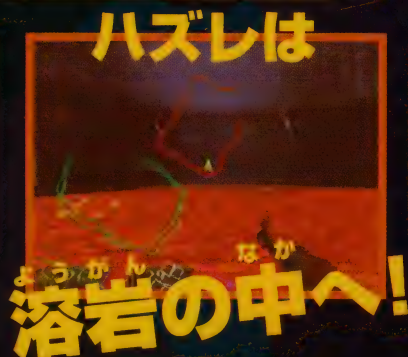
前回に引き続き後半ステージを大公開!!

ここでは難易度が急激に高くなっていく、ワールド4から7までの難所を紹介していく。これらのポイントを押さえておけば、それほど苦戦せずにゲームが進められるぞ。

ワールド4 遺跡

このワールドでは古代遺跡の中を探険することになる。入り組んだ地形と数々のワナに気をつけて進もう。

テュロック理解 1 ワープポイントを間違えるな!!

木の門を開けたすぐ後ろにある、サークル状にならんだワープゾーン。時空石を取るために絶対に通らなくてはならない場所だが、間違った場所に入ると、溶岩の中に飛ばされてしまうのだ。正解は北に向かって右側のワープポイント。まわりの敵は無視してさっさとワープしてしまうといいぞ。

テュロック困る 2 ワナにかかると大ピンチ!!

上で紹介した場所の近くに、敵を型どった像に囲まれた怪しい場所がある。ここは地面にある黒い部分のみを踏んでいかないと、まわりの像が攻撃してくるのだ。もし黒い部分以外を踏んでしまったら急いで逃げるようにしよう。奥にいっても、先に進めず袋叩きだ。

問題のポイント

失敗

◆敵が一斉に襲いかかってくる。とても強いので逃げてしまおう

◆黒い部分を踏み外すと…!?

成功

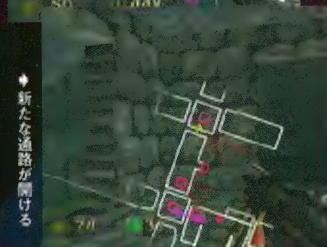
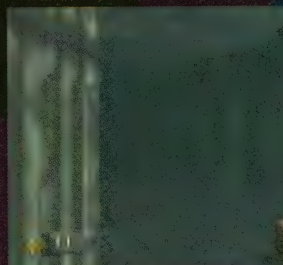
◆無事に奥までたどり着くと、先に進める。時空石はすぐ近くに

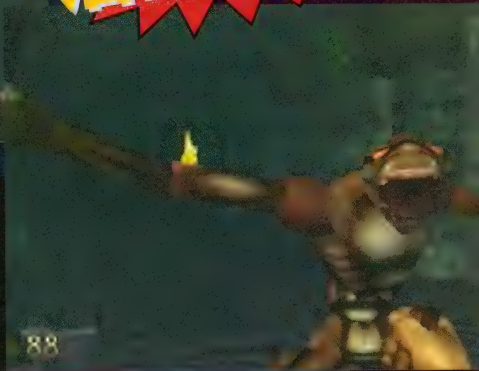
ワールド5 邪神殿

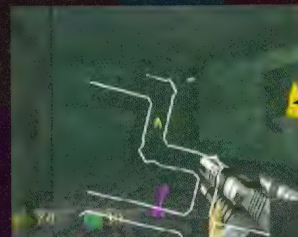
今度は立体的に入り組んだ神殿が舞台となる。開いたカベの裏側に敵がいることがあるので十分な注意を払って進もう。

テュロック理解1 スイッチは全部踏め!!

ワールド後半で普通に歩き回っていると、行動できる範囲がとても少ないことに気付くだろう。このあたりではスイッチを踏まないと道が開かないのだ。先に進むために、まずは行ける場所すべてのスイッチを踏む。そして開けた道の先でも、同じようにスイッチを踏んでいくのだ。このとき注意しておきたいのはカベの裏側に隠れている敵。開いた通路に入ったとたんに襲いかかってくることがあるのだ。うかつに進むと瞬殺されてしまうので気をつけること。

←スイッチは踏んで損はない

↓新たな通路が開ける

↑カベが開いたからといって安易に飛び込むと…

→敵がたくさん隠れていて袋叩きにされてしまう

テュロック理解2 地下通路は要注意!!

ワールド後半の地下通路は、カベに隠れながら戦えばそんなに苦戦せずに進める。しかし、特定のポイントでビーストがカベを突き破って襲いかかってくるので、十分な注意を払っておこう。ここで登場するビーストは戦う場所がとても狭いので、なかなか苦戦する強敵だ。できるだけダメージを受けずに倒すために、ザコはすべて倒しておくことと、出現に備えて攻撃力の高い武器を装備しておくことを心がけよう。ただでさえ難易度の高いワールドなので、ここで大ダメージを受けるとあとがツライぞ。

↑地下通路を安心して歩いていると…

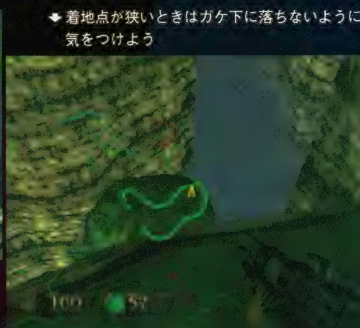
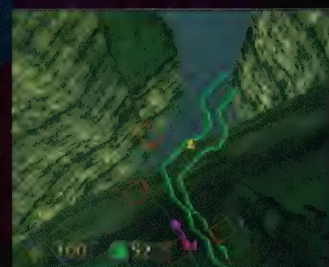
→突然敵モンスターが登場。素早く倒せ

ワールド6 樹海村

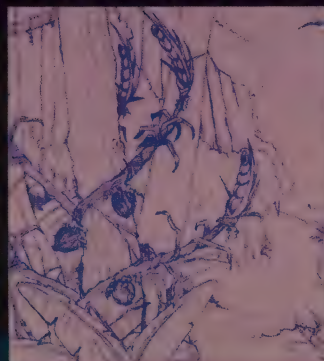
ひたすらガケから飛び降りまくる、恐怖のワールド。慎重にガケ下を見下ろして進むべき道を見つけだしていこう。

テュロック理解1 勇気を出して飛べ!!

スタートしてすぐに思うのが、本当に飛べるのか怪しい場所に飛び降りなくてはいけないということ。これらのジャンプポイントは自分より低い場所ならほとんど飛び越すことができるので、思い切って飛んでしまおう。注意しておきたいのは、低い所に降りてしまうと登ることはできないこと。降りる場所の選択は慎重に。

↑これくらい高低差があれば、余裕で飛び越すことができる

↓着地点が狭いときはガケ下に落ちないように気をつけよう

↑下が川の場合とガケの場合、見間違わないように注意しよう

テュロック理解2 体力不足に注意しろ!

ワールド前半は転落による1発死が多いので体力はあまり関係ない。しかし中盤以降は体力の回復できる場所がとても少ないうえに、狭い橋の上での戦闘がメインになるので、どうしても体力が不足してくるのだ。ここで気をつけることは2つ。ひとつめは敵を確認したら、1人ずつ確実に倒していくこと。これによって敵に囲まれて一斉射撃による大ダメージを回避することができる。もうひとつは敵を倒したときに出現する体力回復アイテムなどでマメに回復していくことだ。「2」ずつの回復でも最終的には、結構体力に差が出てくるのだ。この2つを確実に実行できれば体力を100以上にキープすることだってできるハズ。さらに理想をいえば体力はあり余るくらいにして、このワールドをクリアしたい。それは、次のワールドが体力的にも、残弾的にもこれまで以上にツラくなるからだ。次のワールドをラクにするために、堅実なプレイを心がけよう。

↑これくらい遠いと敵は撃ってこないので、一方的に倒すことができる。十分に距離をとるように

◆これらの細かい回復もバカにはできない。ドンドン取って、地道に体力を回復していこう

↑物陰からダメージを受けないように倒せ

ワールド7 幻界

いよいよゲームも終盤にさしかかり、敵も本格的に強くなってくる。敵の位置をしっかり覚えて切り抜けよう。

テュロック理解1 弾がない！

攻撃力の高い敵や耐久力の高い敵がたくさん登場するので、弾が不足することがとても多い。このような事態にならないようにするために、マメな弾の補給と効率のいい敵の回避が重要だ。

足の遅い敵は無視してしまおう

テュロック困る2 状況を理解しろ!

ここは別れ道が多いので、意外なところから敵の攻撃を受けることがある。このような状況にならないのが一番いいのだが、もし敵の居所が分からずに攻撃を受けた場合はまず安全な場所に回避することが大事。安全な場所から敵の位置をゆっくり探して反撃すればダメージを最小限に抑えられる。

接近してくる敵の場合は、逃げながら位置を把握して反撃だ

テュロック本当に困った！ バイオザウルスはどう倒すの？

このワールドで初登場となるバイオザウルスだが、こいつは耐久力が高いうえにミサイルを乱発してくる厄介モノ。もし倒すのであれば斜め後方に退避しつつ、攻撃力の高い武器で攻撃していこう。このときガケから転落しないように十分注意を払っておくことを忘れないように。また、とても耐久力の高い敵なので、やり過ごしてしまうのも弾の温存になる。やり過ごす場合は、移動した先で敵に囲まれないように気をつけよう。せっかくやり過ごしても敵に囲まれては大ダメージを受けるし、ヘタをするとバイオザウルスが追いついてきてしまう場合だってあるのだ。

倒すなら威力の高い武器

他のザコは先に倒そう

逃げたほうが効率いい

最終ワールドに突入!!

ワールド8に行くためには、これまでのワールドとは違い、5つの時空石が必要になる。これらの時空石はワールドのどこかに隠されている。また、クロノピースをしっかり7つ集めたかもチェックしておこう。クロノセプターなしで破壊神を倒すのはすごく大変。これらすべてのアイテムが揃っているのなら、いよいよ最終ワールドに突入だ。何が待ち受けているかはプレイしてみてのお楽しみ。

最終ワールドに入るために時空石を集めろ

ゲートの中央からワールド8に突入できる

近日登場

BE WILD MAN!!

●発売元：	セタ
●発売日：	97年5月30日予定
●価　格：	8800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	シューティング
●プレイ人数：	1人　●コントローラパック：対応

謎のテクノロジーによる軍事力で世界を震撼させているテロ組織「紅蓮の牙」。それに対抗するために国家を超えて結成された特殊ヘリ部隊が「ワイルドチョッパーズ」だ。世界に平和をもたらすために「紅蓮の牙」の壊滅に向かえ!!

出撃の前にこれだけは教えておこう

操縦する機体を選択せよ

君が操縦するヘリは8種類。それぞれ性能に違いがあり、君の能力と好みに合わせて選択できる。初心者ならバランスに富んだスカイターボで着実に、上級者なら防御力は落ちるが、スピードのあるハードブルで敵のミサイルをすり抜けるなんていうのも面白いはずだ。いろいろ試して自分にあったもの探してみよう。

◆オプションではゲームレベルをエキスパートに上げることも可能

◆ファイア＝キャットだけはバルカンを最初からツインで装備している

エリアマップは情報の宝庫だ

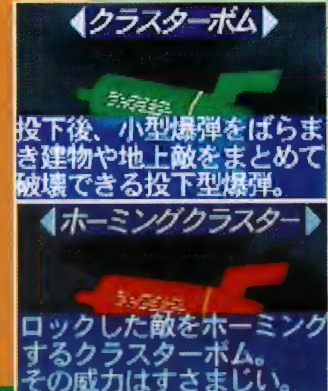
これが、エリア情報マップだ。情報量は少ないが、ミッションクリアのために、役に立つ情報を教えてくれる。ターゲットとなる敵の種類と数、敵の部隊の特徴を指し示す情報はよく覚えておこう。ヘリの武器を購入する際には、必ずこのエリアマップの情報を参考にしよう。

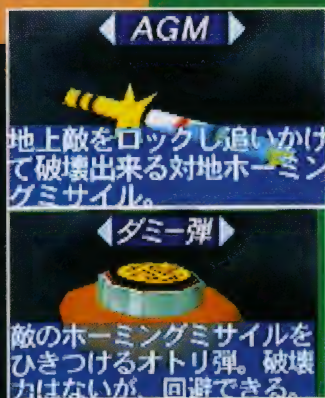
◆よーく読んで覚えておかないと後々悔やむことになるぞ

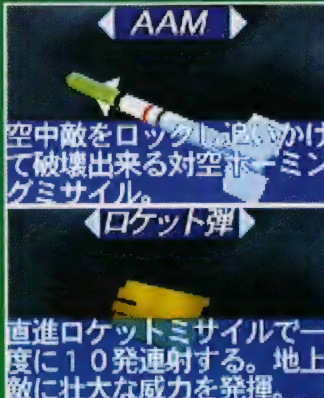
◆ワイルド チョッパーズの指揮官が作戦の指示をだす

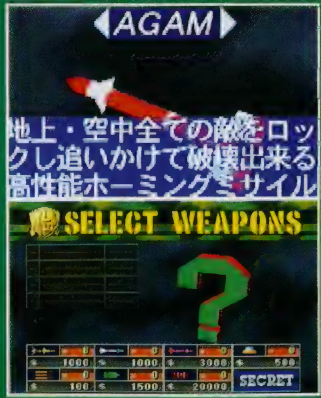
◆今回の目的は？ 敵の主力は？ しっかり確認しよう

武器の選択が君の生死を決める

武器は7種類。さらにホーミングミサイルがそれぞれ対地、対空、対地空に分かれ強力なものになっている。ただ搭載できる武器はヘリの種類でことなる上に、所持金の分しか買うことができない。だからエリアマップの敵の数と種類を参考に、購入すべき武器をよーく考えて決めないとミッションクリアはむずかしいぞ。

◆クラスターボム
対地攻撃がメインになる。破壊力が大きいので、地上の敵や建物をまとめて破壊できる

◆ホーミングクラスター
ロックオンした敵を追尾してゆくクラスターボム。対地空どちらでもその威力をみせてくれる

◆AGMミサイル
対地用ホーミングミサイル
地上の敵に対して追尾攻撃を加える。対空用と共に多用する武器のひとつ

◆ダミー弾
敵のホーミングミサイルを引きつけるオトリの武器。画面に「WARNING」がでたら発射！

◆AAMミサイル
対空用ホーミングミサイル
戦闘機など空中の敵をロックオン。確実にヒット、破壊する

◆ロケット弾
一気に10発を連射する直進型のロケット弾。有効範囲が広いので対地攻撃には威力を発揮するぞ

◆AGAMミサイル
対地対空どちらでもロックオン可能なホーミングミサイル。便利だた高価なので、購入は控えよう

◆スペシャルウェポン
もう一つは今回紹介できなかったスペシャルウエポン。どこで使うのか、それはまだ極秘だ

戦場ではヘリだけが君の味方だ

操縦画面の説明だ。覚えてしまえ!

右が戦場におけるヘリの画面だ。戦闘に適したように最小限のものしか配置していないが、今いるマップの全体像を表示するマップから、地上、空中を問わず敵をうつすレーダーマップと必要なものはそろっている。戦闘中であってもこれらの計器類に目を配る冷静さを忘れるな。

捕虜ウィンドウ
左の数字が捕虜の数。右が救助し無事帰還した兵士の数を表している。

シールドウィンドウ
ヘリのシールドの残りを表す。攻撃を受けシールドがなくなるとゲームオーバー

全体マップ
マップ全体におけるプレイヤーの現在位置を表示してくれる。赤はターゲット、緑がプレイヤー、白がヘリポートだ。

スコア表示
現在の点数を表す。

レーダー表示
プレイヤーを中心として敵や味方の距離と方角を示す。赤は敵ミサイル、青は航空部隊、黄色は敵地上部隊を表している。

特殊武器ウィンドウ
装備している武器を表示。武器の切り替えはABボタン。使用はRボタンとなる

燃料メーター
ヘリの残りの燃料を表す。燃料がなくなるとゲームオーバーとなるので気をつけよう。

ターゲットウィンドウ
現ミッションでクリア条件になっているターゲットの残り数が表示される。

必要物資は戦場内で調達せよ

エリア内にある敵施設はなるべく叩いておくこと。それによって様々なアイテムを入手できることがあるからだ。ただし黒いコンテナには気をつけろ！それは敵が仕掛けたブービートラップだ。見つけたらすぐに退避しないと大怪我を負うぞ。

敵の破壊とともに賞金が上がる

戦場において各ミッションをクリアすると打ち落とした敵の数に比例して賞金を得る。所持金が多くなれば、次のミッション時に威力のある武器を数多く購入できて、楽な闘いができることは言うまでもない。

RESULTS

項目		
スコア		39900
敵の破壊率	48％	4800
捕虜救助数	0人 × 10000	0
捕虜消命数	0人 ×-10000	0
シールド残量	90％ × 100	9000
武器残量		19000
合計		0

↑倒した敵の数だけでなく、捕虜救助数、自機のフィールド、武器の残りなどが獲得する賞金にはね返る

↑緑のコンテナは燃料タンク。取ると燃料が一定量回復する

←青のコンテナは賞金だ。次ぎのステージのために賞金を貯めよう

→赤のコンテナはガンパワーアップ。バルカン砲の威力が増すぞ

↑白のコンテナはリペアアイテム。取るとシールドが一定量回復する

←黒のコンテナは敵のトラップ。浮かび上がると同時に3発の弾を撃つ

君の腕でミッションをクリアせよ

MISSION 1 レーダー破壊

エリア内にある29基の敵レーダーを全て破壊することがこのミッションの目的だ。ヘリの操縦にさえ慣れてしまえば、レーダーの破壊はさほど難しくないはずだ。もし全敵の壊滅をめざすなら、まず燃料ぎれに注意を払え。

目標のレーダー近くには敵の守備隊も多い。攻撃が成功したら、すぐにその場から離脱しないと囲まれるぞ

MISSION 2 捕虜救出

敵施設に収容されている捕虜を救出せよ。ここは、一度まわったエリアなのでさほど難しくないはずだ。敵施設にあるパワーアップアイテムを早い段階でゲットするとこのエリアだけでなく、その後の戦闘までも、楽になるはずだ。

輸送トラックを叩けば、捕虜が解放される。味方のヘリが救助にくるぞ

MISSION 3 大統領救出

ニーロ大統領の乗る旅客機を敵攻撃部隊から守るのが、今回のミッションだ。敵の主力は航空部隊なので対空ミサイルとダミー弾を購入すること。なお敵は大統領機だけを狙うので、自らの体をはってでも守りぬけ。

敵の航空部隊に対抗し、大統領機を護衛するには、スピードのはやい機体がベストの選択かも

MISSION 4 敵を壊滅して陣地を奪回せよ

大統領を無事保護したら、今度は我々が反撃にでる番だ。敵を壊滅して、奪われた陣地を奪回せよ。敵の主力は地上部隊。なかでもアンドロイド兵士には気をつけろ。ホーミングがロックオンしない上にヘリに飛びつき攻撃してくるぞ。振り落としてからバルカンで叩け。

強力な対空バズーカを武器に、しつこくヘリをねらう兵士。ヘリに飛びついて攻撃してくる

MISSION 5 敵の地下施設を破壊せよ

カンパニー洞窟に敵の化学兵器工場がある。この洞窟は非常に狭く退避行動が困難である。洞窟には、強力な敵と最新の兵器が存在するらしい。全体マップを見ながら慎重に進め。途中で立ちふさがる敵には、迷わずクラスター弾をおみまいしろ。

無傷でこいつを倒さないと最後の敵兵器との勝負も望みが薄い。慎重にいけ

MISSION 6 敵輸送部隊を叩け

『紅蓮の牙』新型爆撃機が輸送されるとの情報がはいった。攻撃能力を備え今後の戦況に多大な影響を及ぼす新型兵器だ。実戦配備される前に何としてもここで阻止するのだ。敵輸送部隊を1つ残らず叩け！

デルタ翼型の爆撃機がエリアないを航行している。上から銃弾をくらわせろ。

『紅蓮の牙』を完全に叩くには、まだ幾多のエリアでミッションを遂行しなければならない。来月は、我が戦力を駆使して『紅蓮の牙』を攻略しよう。闘いの日も近い。心して待て

●発売元：	パックインソフト
●発売日：	97年夏頃予定
●価　格：	未定
●容　量：	未定
●ジャンル：	アクションアドベンチャー
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	未定

なかなか新しい情報がはいってこない『ミッション・インポッシブル』だが、今回も新しい情報を入手したのでみんなにお知らせしよう。場所はまたもやプラハ大使館なのだが、前回に比べるとさらに細部の作り込みがすすんでいる。「細部の作り込みはいいから早くゲームをさせろ」という人あれば、「果報は寝て待て」という人もいる。うーん、とにかく今回はプラハ大使館内で見た新たな発見を紹介するぞ。

ミッション・インポッシブル

ひと・ヒト・人

今回のバージョンにはいろんな人物が登場する。廊下で意味ありげにすれ違う謎の女性。大使館内では随所に厳重な警備をほこるガードマンがいるし、パーティー会場では、バーテンダーやホール係までが登場するのだ。そして今回最も印象的なのは、銃でうたれた時の死に様だ。銃のアウトターゲットが緑色から赤色に変わる。そこでZトリガーを押すと銃が発射できる。その死に様はまさにもんどりうって倒れるという表現がピッタリの迫力だ。

↑敵なのか、味方なのかすれ違いざまに緊張がはしる

↑あちこちにゲームに影響を与える人物が登場する

◆なんか意味ありげに置かれた自動販売機

自動販売機

なぜか大使館内にあるコーラの自動販売機。この中になにか秘密のアイテムや謎が隠されているのかもしれない。このゲームでは、映画にはないオリジナルアイテムもいろいろと登場する予定なのでとっても楽しみだ。しかし大使館なのに自動販売機ってのがなんだかおかしいよね。だれかが自動販売機に変装してたりして？　まさかね。

◆ちょっとコーラでも飲むか

パーティー会場

さてここは大使館内部のパーティー会場。前回のロムではここはなーんも無かったはず。にもかかわらず、今回はカウンターバーやピアノなどがあり、より画面が進化している感じだ。編集部ではおそらくパーティで出会う人物が、ゲームの進行に大きく影響を与える可能性があると見ている。しかしあいかわらず画面の作り込みはこまかいねえ。なかにはカウンターバーの上にあるボトルを見ただけでお酒の銘柄が分かる人もいるんじゃないかな。わかった人はさっそく編集部に連絡チョーダイネ。特にプレゼントとかは用意してないんだけどね。

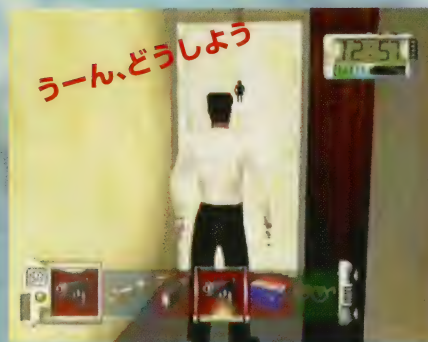
◆こちら新装されたパーティー会場

◆とりあえずドライマティーニをもらおうか

おい、トイレはどこだ？

◆情報収集と慎重な行動が要求される。スパイ稼業はつらいぜ

ヒーローもトイレは必要

どんなにかっこいいヒーローでも、人間の生理現象には勝てないはず。そうなると必要になるのはトイレ。もちろん大使館内部にも設置されております。しかし、トイレとは非常ににおうぞ(レベルの低いしゃれでごめんね)。トイレとは古来から映画やドラマで、武器や重要書類の隠し場所として非常に有効利用されている場所なのだ。きっと何か隠されているはずだ。うーん、ホントにくさい(ひつこい)。

◆これは男子トイレ、女子トイレどっち？

■東京ゲームショウでも出展■

残念ながら東京ゲームショウではビデオでの出展のみで、ゲームをさわることはできなかった。開発がアメリカで行われているのでなかなか最新情報が入手できないのだ。開発プロデューサーの金沢さんによれば開発度は現在50％位だそうだ。発売は夏頃の予定とのこと。

◆ちなみにこの女性は金沢さんではありません

ソニックウイングスアサルト

- ●発売元：ビデオシステム
- ●発売日：97年7月発売予定
- ●ジャンル：シューティング
- ●価格：9800円　●プレイ人数：1〜2人

発売を心待ちにしていたキミたちに、ちょっと残念なお知らせがあります。なんと発売が、延びてしまったのだ。さらに面白いゲームにするためだし、振動パックへの対応も決まったので、良い子のキミはあせらずに待とう。

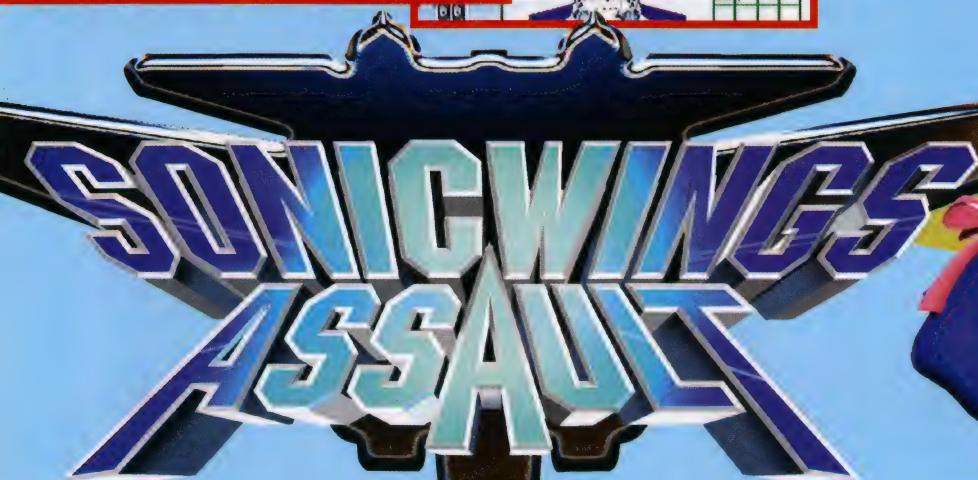
振動パック対応第2弾ソフトに決定！

1992年にアーケード（業務用）でデビューした初代『ソニックウイングス（以下SW）』。当時の僕はバリバリのゲーマーで、毎日の大半をゲーセンで過ごしていた。ある日見慣れぬ縦シュー（縦スクロールシューティングゲームの略）を発見した僕は、その台に近づいていった。それが『SW』との初めての出会いだった。ゲーム画面は硬派なのにパイロット連中が一癖も二癖もあるやつらで、中でも一日司令官(!?)のアイドル『真尾まお』には驚いた。しかもスペシャルウエポンがタイムストッパーという極悪非道の強さを誇っていた。それから5年、常に2Dの縦シューという形を守ってきた『SW』が、満を持してのポリゴン3Dシューティングで、僕らの前に姿を現した。それに、『スターフォックス64』に続き、振動パックに対応することが決定。ますます発売日が楽しみになってきたぞ！

ターゲットを確認!!

真尾 まお

元気で明るい正統派アイドル歌手。21才。今回出番はあるのだろうか？　でも出ないとなると寂しいよね。

SONIC WINGS ASSAULT

キミたちの新しいステージはココだ!!

今回新しく紹介する4つのステージは、どこも一目でわかるように、バラエティーに富んだグラフィックになっている。きっとステージごとにいろんな仕掛けがあるのだろうが、今の段階ではわからないのだ。なおステージの名前は勝手に付けたモノなのでデタラメです、あしからず。

◆この巨大な戦艦の名前は「リバイアサン」。ステージ2(?)のボスだ

荒れ狂う竜巻：荒野ステージ

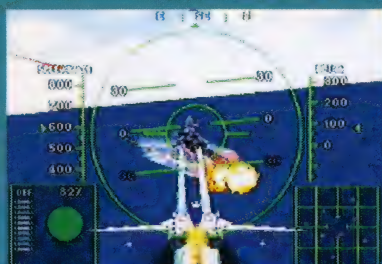
見渡す限りの一面の荒野。そして襲いかかってくる竜巻。いまはツイスターっていうのかな？ トルネードってのもあり？ まぁなんでもいいけど、それに巻き込まれるとどうなってしまうのか？ やはりダメージを受けるのだろうか？ かなり謎を呼ぶステージですな。

⬆正面に超巨大なトルネード。中心にノモがいるかも？

⬆穴の開いた巨岩を発見。うまく操縦すれば中を通り抜けられるかもよ

水平線を目指せ：海上ステージ

紺碧に輝く、キレイな海の上がバトルフィールドなのだ。敵の護衛艦隊の対空砲火をくぐり抜けて、ボスの巨大戦艦を撃沈するのだ。ここで敵戦闘機は登場するのだろうか？ 母艦から発進してくるのかな？ このステージは地形的な障害物がまったくないだけに、きっと敵の攻撃から逃げたくなるほど超激しいハズ!?

◆自戦闘機はトムキャットだ。海上にピッタリだよ。

雲の上を駆け抜けろ：空中ステージ

雲海の上での戦闘だ。簡単に言えば雲の上のこと。眼下に見える白く輝く雲が海のように見えるので、雲海と呼ばれるってウンチクたれてどーする。当然のことだが、雲の上はお日様をさえぎるモノは何もないけど、雲の中に隠れることができたりして？ それにしても陽射しを浴びながら健康的なドッグファイト、うらやましいですな。

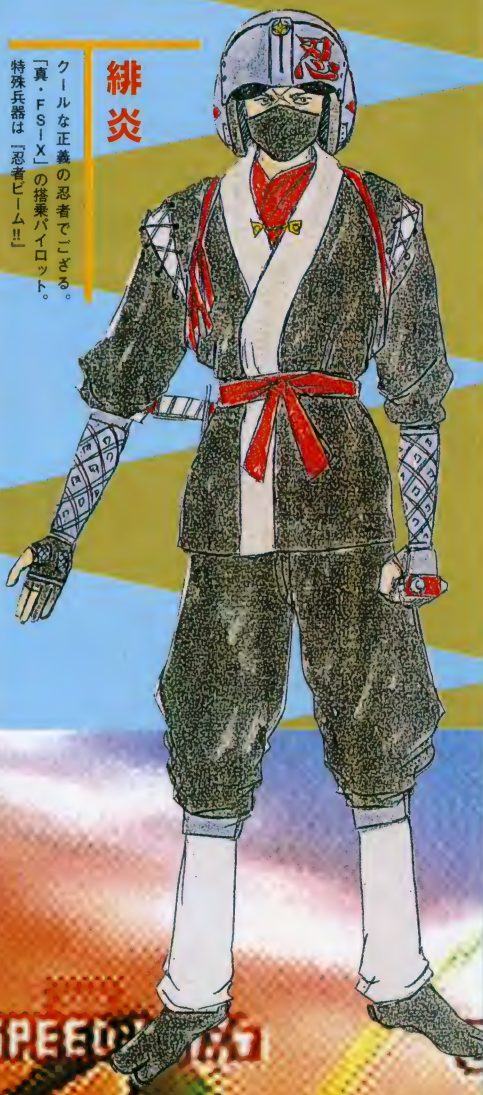
◆敵の巨大なステルス(?)爆撃機を追っているのだ。

時間制限あり？：シャトル発射場ステージ

このステージはスペースシャトルの発射場なのだ。このシャトルを撃破するのか、敵機から守るのかはわからないけど、今までになかったので面白そうな予感がする。もちろんシャトルにも当たり判定はあるだろうから、敵機ばかりにかまっていると、シャトルにぶつかったりするんだろう。楽しみだ。

◆シャトルの左側に建造物があるぞ!! やっぱり壊すのかな？

緋炎

クールな正義の忍者でござる。「真・FS-X」の搭乗パイロット。特殊兵器は「忍者ビーム!!」

ここまでやるぜ!! 超級美麗特殊効果!!

ゲームのおもしろさに大きく関わり、同じくらい重要なのがリアリティ（現実感）があるかどうかということ。このリアリティというしろものは、小さいことを積み重ねていって初めて、生まれてくるモノらしい。そして『SWアサルト』はうれしいことに、バッチシ見事に細かいところにこだわっているようだ。このページの写真を見てもらえば、納得していただけると確信する。

オーロラ

オーロラは、北極、南極、放送局（古！）で見られる。空中で薄いカーテンのような光の膜が、刻々と色を変え続けるのだ。なぜこんな事が起きるのかは知らないので、良い子は図書館で調べてね。オーロラを見ながら空を駆けめぐるなんて、一生のうちに絶対ないよな。

◆オーロラに戦闘機で突っ込んでくと、どうなんだろう？

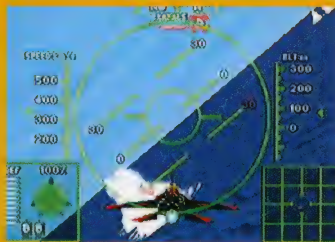
グリンダ
いつも冷静でアンニュイな大人の女性。アーミールックを着こなす白人と黒人のハーフ。「攻撃機A-10サンダーボルト」のパイロット。

ダメージ

この写真はダメージを受けたときのFS-Xだ。なんか左後方からミサイルで撃たれた感じがするぞ。1回ダメージ受けたくらいじゃ死なないのかな？

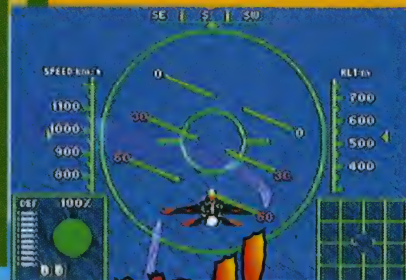
◆たぶんオレンジ色の線が、敵からの攻撃だと思うんすよ。どうなんすかね

水面

FS-Xが水面スレスレを飛んでいるときに、水面が飛沫をあげている。高速飛行のために衝撃波（ソニックウエーブ）が生じているのだろう。もしかしたらFS-Xの機銃の着弾点が飛沫をあげてるのかも？　どちらにせよこういう細かいこだわりが、ユーザーにはうれしいものだよね。

◆波のない海に飛沫がとぶ。戦闘機に乗ったら一度はやってみたいよね。

ヴォルク
黒いロングコートを着た金髪隻眼のロシア人傭兵。「戦闘機Su-35スーパーフランカー」のパイロット。

スモークトレイル

翼の先から煙を吐いているように見えるのが、急旋回するときに起こるスモークトレイル。こいつを見れば敵機がどの方向に逃げようとしているのか、一目瞭然だし、何よりカッコイイもんだから自機で急旋回するのがクセになっちゃいそう。

◆右にキリモミしながらスモークを引いているぞ。かっちょいい〜

サブウエポン

それぞれの機体には、通常使用するメインウエポンの他にサブウエポンが装備されている。どの機体もメインウエポンは機銃のハズ。そしてサブウエポンはミサイル系のハズだ。縦シューの頃は、サブウエポンがレーザーなんてヤツもいたが、そこんとこはどうなってんだろうか？

吹っ飛びやがれ!!

2Pカラーもドドーンと公開!!

いま明かされる、2Pカラーのすべてがコレ。かなり前に1Pカラーは発表できたんだけど、なかなか2Pカラーは発表されなかったのだ。1人用で機体を選ぶときに、2Pカラーが選べるかは今の所わからない。だが写真を見る限りでは画面二分割の2Pモードではないので、期待して待つべし。

Su-35

1Pカラーはレッド地にブラックのライン。2Pカラーは涼しげなブルーとホワイトの迷彩。

真・FS-X

1Pカラーはステルスのようなブラック一色。2Pカラーはうって変わってホワイト基調のレッドとブラックのアクセント。目立ちそうだけどいいのかな?

A-10

1Pカラーはグリーン地にイエローのライン。2Pカラーはイエローとブラックのコントラストのはっきりした迷彩カラーだ。

F-14

1Pカラーはホワイト地にブルーのライン。2Pカラーはグレー地にブラックのライン。イエローのアクセント付きだ。コレも目立つ。

5人のキャラクターの声優さんを大紹介!!

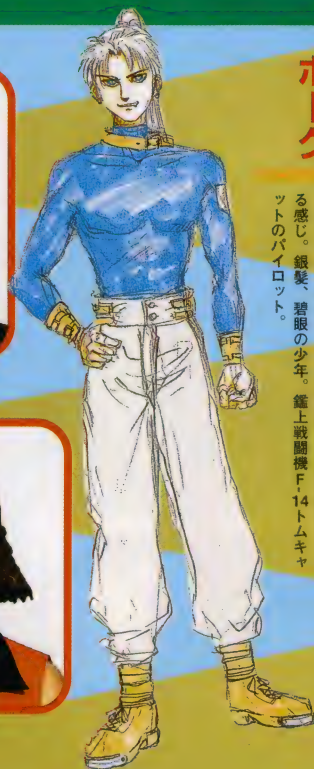
この『SWアサルト』では、各キャラクターの声を本物の声優さんが演じているのだ。だからゲーム中に入るセリフが臨場感いっぱいで、ゲームを思いっきり盛り上げてくれるぞ。エレン役の佐久間レイさんはいろんなアニメに出演し、中でも『愛の若草物語』のエイミー役で有名である。

ホーク＝浜本諭

ヴォルク＝秋元洋介（『Gガンダム』の東方不敗で有名なお方です）

エレン＝佐久間レイ

緋炎＝安富史郎

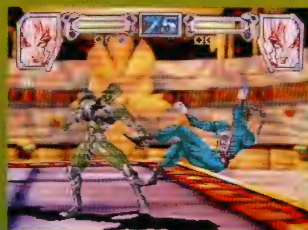
グリンダ＝栗本有紀子

ホーク

このゲームの主人公。でもすでに真尾まおに押されている感じ。銀髪、碧眼の少年。艦上戦闘機F-14トムキャットのパイロット。

●発売元：ハドソン
●発売日：97年内中発売予定
●ジャンル：3D対戦格闘
●価　格：未定　●プレイ人数：1〜2人

格闘モノにしては、まるでRPGのような世界観をもつ、異色のゲーム。対戦相手のコンピュータに性格をもたせる新システムにも、期待できるぞ。

バーチャルゲーマー登場！

コンピュータに実際のゲーマーのような性格を与える「バーチャルゲーマーシステム」。いままでの格闘ゲームとは違い、同じキャラクターであっても、まるで別人（別コンピュータ!?）が扱うかのような攻撃パターンを見せてくれる。例えば、人間の場合でも、同じキャラを使う人が10人いたとしたら、それぞれの攻撃パターンは違うはず。このシステムの導入によって、ワンパターンなコンピュータは存在しなくなるのだ。これなら対戦相手がいなくても退屈しないかもね。

⬆これが君の対戦相手となるバーチャルゲーマーたち。不気味な感じがするけど、ちょっとかっこいい

➡植物を利用した攻撃が得意な「ハナ」

➡バーチャルゲーマー達が集まるゲームセンター。おそらくここで対戦相手を決めるのだろう

➡個性豊かなバーチャルゲーマー達。ちょっとキレかかってるし、友達にはなりたくないかな…

⬅3D格闘ゲーム特有の視点はどんな風にアレンジされるのか

ハドソン情報

キャラクターデザイナー
雨宮 慶太氏

『デュアルヒーローズ』のキャラクターデザインを担当する氏は、国際SFアートコンテストや日本グラフィック展などを始め、数々の賞を受賞。キャラクターデザインでは、「仮面ライダーBLACK-RX」や「鋼-HAGANE-」（SFC）等がある。また、「源平討魔伝」、「鳥人戦隊ジェットマン」、「ゼイラム」などの監督をも務める。そのほかにも、SFX映像やコミック連載など、多方面で活躍中。

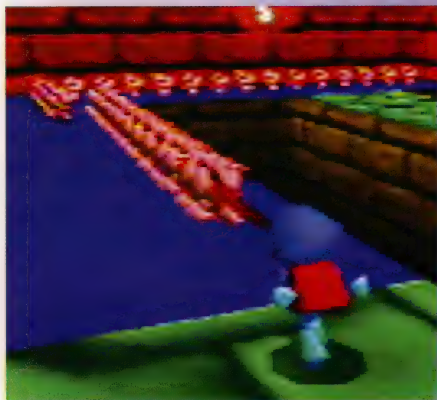
High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST

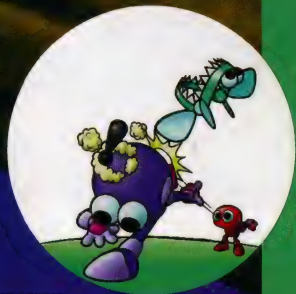
カメレオン・ツイスト

●発売元：	日本システムサプライ
●発売日：	97年11月予定
●価　格：	未定
●容　量：	未定
●ジャンル：	アクション　●プレイ人数：1～4人
●振動パック：	未定　●コントローラパック：未定

大、大、大行進なのだ!!

⬆仲良く行進してたと思ったら、ベーッて舌で巻き込んで～

⬆一気に吐き出し攻撃!! あー、アンタって悪いヤツ…

敵のザコキャラ、白アリ軍団（たぶんね）にちゃっかり混じって、行進中なのは主役のカメレオン。カメレオンってのは敵をあざむくのに体の色を変えられるんだけど、アンタもそーなの? そーだといいよね。ところで舞台は城内って感じだ。ということはカメレオン城? それともただの体育館だったりして。

設定も気になる…。ここでの敵の数はけっこう多そうだ。ヤバイと思ったらまずジャンプ。その後でアッと言う間に敵キャラを舌でベロンチョ～と巻き込んでやるのだ! 捕らえた敵を相手にぶっつけ攻撃するのもアリ。さすがカメレオン。97年要注目の爬虫類動物なのだ! 発売が待ち遠し～ということで続報を待ってて。

舌をベロ～ン攻撃だ!!

◆敵キャラはアリミミズみたいだ。デカイ!

◆なんとダメージ受けてフッとんじゃった。

◆むかついた! デカくても舌でまきまき、食べちゃうぞ

即報 東京ゲームショウ

マルチレーシングチャンピオンシップ

●発売元：	イマジニア
●発売日：	97年7月予定
●価　格：	8900円
●容　量：	64M
●ジャンル：	RAC
●プレイ人数：	1〜4人
●コントローラパック：	対応

今回は、『マルチレーシングチャンピオンシップ』の緊急レポートだ。Genki & イマジニアが引く厚いカーテンで、その実力を測りかねていたこのゲーム。東京ゲームショウで初めてベールを脱いだぞ。実際に手にとって遊べるところまできており、開発はかなりの段階まで進んでいるようだ。ポリゴン欠けすることの全くない、美しい映像と迫力のドリフトが多くの人たちの目を引いていたぞ。

リアルで迫力ある映像に加えて……

見比べてみると『マルチレーシングチャンピオンシップ』の映像はポリゴン欠けすることもなく、グンをぬいて美しい。車の微妙な振動やタイヤが巻き上げる砂ぼこりなど、細かい演出も一段とリアルになって面白くなっている。さらにイマジニアはこのソフトにもっとすごいことをつけ加える予定とのこと……。

8台のマシンをセッティングで磨く

画面写真はお見せできないが、会場では個性的な8台のマシンを実際に走らせることができた。青いピックアップトラックは、ソフトサスでラフの衝撃も吸収、コーナーリングもしやすいなど一台一台個性的。パーツを変える演出などは、作り手の意気込みを感じるぞ。

2人対戦は左右の2分割もあるぞ

2人対戦のカメラは、左右でも上下でも2分割できる斬新なものだ。3Dスティックのリアルな操作で、アップダウンのあるコースを攻めていく。隣ではライバルが、うなりを上げて追ってくる。それを横目で見ながら、ドリフト。緊迫感のある対戦が楽しめるはずだ。

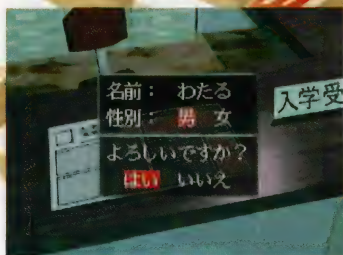
◆ロマンチックな滝の下のルート。しかしそんな気分に浸っている暇はない

◆画面はさらにブラッシュアップしているようだ。タイヤがあげる白煙もみてくれ

◆コースはアップダウンにとんだ荒野から、こんな町中までバラエティに富んでいる

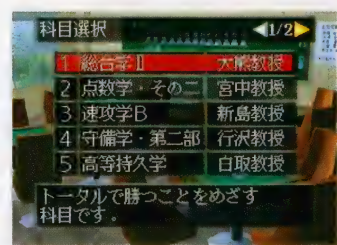
◆コース選択の面白さはやってみないとわからないかも

東京ゲームショウ

◆先日、開催された東京ゲームショウで人だかりのイマジニアブース。マルチレーシングの他にも麻雀、サッカーなどの3種類のN64タイトルを遊ぶことができたぞ

麻雀大学のキャンパスを歩いてみよう

春といえば新入学の季節。麻雀大学に入学したみんなも大学生活をエンジョイしてるかな？ この大学なら五月病にかかることもなさそうだ。卒業までの道のりは長いけど、親切設計の『麻雀64』ならば初心者も安心。卒業に必要な16単位の取得目指してがんばろう。

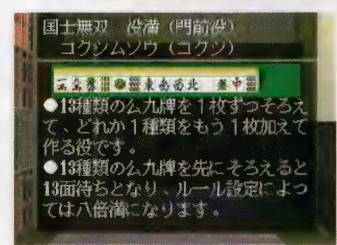
1 校舎

カリキュラムはすべてこの校舎でおこなわれる。1学年につき10種類のカリキュラムが用意されており、8つまで選択することができる。ただしその評価が「D」だと不合格なので進級できないぞ。

↑2年への進級には3単位が必要、ちなみに卒業には16単位必要だ

2 図書館

ここでは麻雀のルールや用語を勉強することができる。またクイズ形式の問題集では、待ち牌や点数計算などが出題される。

↑ここで自習をすれば雀力アップは間違いなし

→クイズ形式の問題集。初級編と応用編でじっくりと練習をしてから本番にそなえよう

↑麻雀用語の解説もバッチリ。国士無双とはならぶ者がいない程のすばらしい人物のこと

3 学生会館

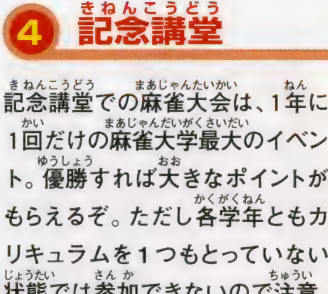
教授を交えてのオープン戦とトレーニングができるのがここ。オープン戦は成績に応じてポイントが与えられ、獲得したポイントによっては通常では選べないカリキュラムを選ぶことも可能になる。

→初心者はまずここで練習してからカリキュラムにすすもう

→トレーニングモードでは、打牌(牌をすてること)の際に指南役の考えた位置に自動的にカーソルが移動するので便利

決勝で3位以内に入ればポイントがもらえるのでがんばろう

4 記念講堂

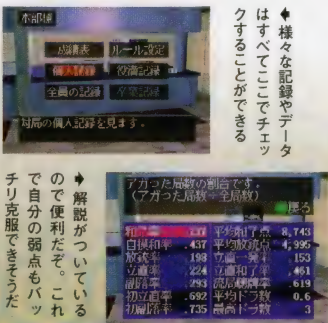
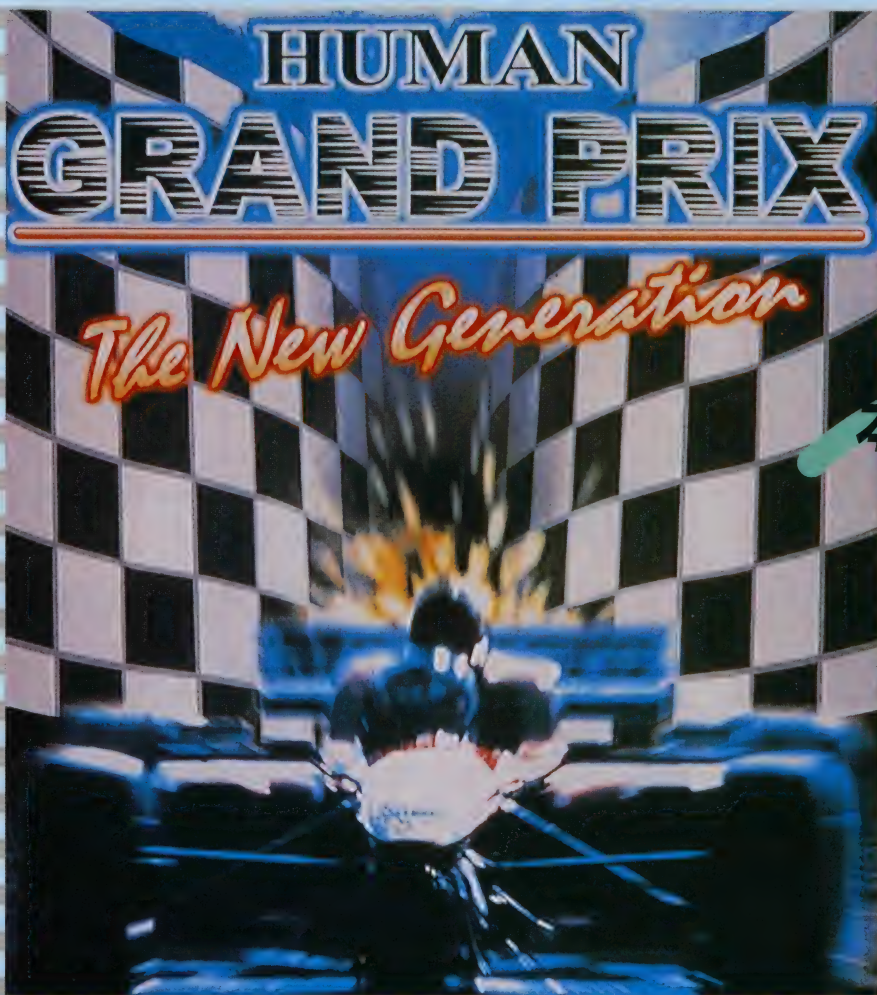
記念講堂での麻雀大会は、1年に1回だけの麻雀大学最大のイベント。優勝すれば大きなポイントがもらえるぞ。ただし各学年ともカリキュラムを1つもとっていない状態では参加できないので注意。

5 本部棟

ここでは自分の成績や記録を見ることができる。自分の麻雀の打ち筋を分析すれば、きっと次の対局にも役立つはずだ。ただしあまりにもひどい成績に落ち込まないように。

→様々な記録やデータはすべてここでチェックすることができる

→解説がついているので便利だぞ。これで自分の弱点もバッチリ克服できそうだ

注意 リセットは厳禁

負けてるからといってリッセトは厳禁。ほら成績が「D」になっちゃったよ

対局中に電源を切ったり、リセットボタンを押すことは不正行為とみなされるのだ。普通の大学では試験中にカンニングをするようなもの。トレーニング以外ではペナルティが与えられるので、よーく注意しよう。

●発売元：	ヒューマン
●発売日：	発売中
●価　格：	9800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	レース
●プレイ人数：	1人　●コントローラパック：対応(22P)

N64待望の本格派レースゲーム登場

ヒューマンの作るスポーツゲームのシリーズはどれも定評のあるものばかり。サッカーもプロレスもこの『ヒューグラ』も脈々と受け継がれる開発者の愛情と、プレイヤーの期待がある。先日発売された『ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション』も予想通りのできばえといえるだろう。今回は本誌編集部スタッフによる『ヒューマングランプリ』言いたい放題を企画してみた。すでに購入した人も、購入を検討中の人も、レースゲームはちょとねえという人もみんなに読んでもらいたいゲームレビューです。

64ドリームスタッフによる『ヒューマングランプリ』天国と地獄

わたる：今回発売された『ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション』はSFC版から数えると5作目になるんやけれど、N64版になって、このシリーズ最大の魅力“本物らしさ”はより鮮明になった感じやね。

ケイ少佐：細かいマシンセッティングができるのは当然だけど、今回はそのセッティングがダイレクトにドライビングやタイムに反映してくるような気がしますね。

マッシー：そうそう、マシンダメージをハードにすると本当に操作が難しいし、エンジン音、歓声、ピット無線の中でのストイックな感じのレースシーンは臨場感あるよね。でも個人的にはもう少しエンジン音のメリハリがあってもいいかなって思うけどね。

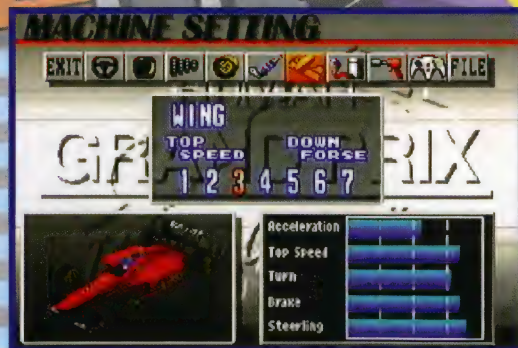
ふくもち：私にはこのゲームちょっと難しすぎるわ。できれば音楽も軽快なBGMが流れているほうがゲームぽくって好きですね。サウンドの選択ができればよかったんですけど。

わたる：いやこの“エンジン音と歓声のみ”というのが本物ぽっくていいんや。ただ、気楽にレースゲームを楽しみたいという人もいるはずやし、難しいところやね。

マッシー：そうそう、特にこのゲームはここま

1997
PRODUCED
BY
HUMAN

←スタート画面もなかなかかっこいいぞ

本物指向のレースゲーム

↑こんなに細かなセッティングができるぞ

細かなセッティングとシビアな操縦性

でやるかってぐらい細かなセッティングができるし、操作もシビアなものが要求されてる。何度もいうけどモードをハードにすると本当に難しかったなあ。

ケイ少佐：今までのシリーズではドライバーの名前やマシンなんかも実名を使ってたんだけど、今回はK.UTAYAMAなんてでてくるのでなんかおかしいですね。

わたる：別に実名だからいいゲームというわけでもないし、リネーム（名前の変更）は簡単にできるから全然問題ないでしょう。まあ実名やないのは大人の都合ちゅうやつかな（笑）

マッシー：あとこのゲームの良さはスピード感かな。3Dのレースゲームは数多くプレイしてるけど、これはなかなかいいよね。ただコースが全体的にフラットな感じがする。実際にコースを車で走ったわけじゃないから、本当のところはわからないけどモナコなんて実際に見るとものすごい坂だしね。

わたる：それはいえてるね。あとやっぱり4人対戦とかができればもっとよかったな。それとグランプリモードでレースやっててちょっと油断すると、なぜかピットロードに入って、タイムロスすることが多いんやけどこれって欠点なんかな？

ふくもち：それって単にヘタクソってことじゃないんですか（笑）

ケイ少佐：とにかくこのゲームはドライバーのデータはもちろん、各チームのエンジンやサスペンション、ブレーキといったパーツからピット交換の作業スピードまで本当に細かいデータまで入力されているからその意味では実際のレース感覚を楽しめますよね。

ふくもち：私みたいに車のこと全然わからない人には、セッティングとかいわれてもよくわかんないし。

マッシー：確かに、みんなでわいわいレースゲームっていう感じじゃないから、プレイヤーを選ぶゲームかもしれないね。

わたる：とにかく『ヒューグラ』シリーズが気に入っている人や、本格的にシビアなレースゲームを楽しみたい人には最適やね。

（プレイ時間約20時間）

◆またピットロードに入ってしまった

DRIVER RENAME

64DREAM

GERMANY

EXIT

◆◆ドライバー名もチーム名も自由に変更可能

CONFIGURATION

COMPUTER LEVEL HARD
MACHINE TOUCH HARD
MACHINE DAMAGE HARD
COMPUTER ACCIDENT REAL
PACK FILE AUTO
EXIT

◆このモードでの難しさは並みじゃない

スピード感あふれる画面

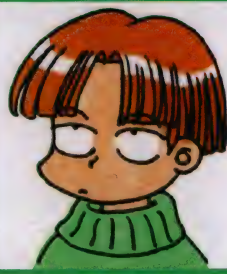
◆全体的にフラットな感じ。もう少しアップダウンがほしい

わたる

子供の時に遊んだベルトが回るレトロなゲーム以来、車の運転は大好きなおじさん

マッシー

本誌では『マリオカート64』のページを担当している。レースゲームは大得意

ケイ少佐

本誌では『ウェーブレース64』を担当。ショートカットはおてのもの

ふくもち

従来のゲーム雑誌にはなかった『ビストロ de 64』の担当。レースゲームはヘタ

新春恒例大盛り上がり大会〜!!

タカラの定番シリーズ

新春早々!! 人生バージョンアップゲーム

THE GAME OF SUPER 人生ゲーム3

人生いろいろあるから面白い。

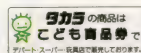
©1960 LINK REGERCH CORP. ©1996 MILTON BRADLEY COMPANY ©TAKARA Co.,Ltd 1996

人生ゲームがさらにパワーアップ!

スーパー人生ゲーム3

スーパーファミコン用ソフト
好評発売中
5,980円(税別)

DX億万長者ゲーム 好評発売中 5,800円(税別)
© TAKARA Co.,Ltd 1996

DX日本特急旅行ゲーム 好評発売中 5,800円(税別)
© TAKARA Co.,Ltd 1996

最後の格言 飛ぶ鳥あとをにごしまくり

ういっす。マッシー真下だ。スポゲー道場もついに最終回。理由は簡単、今後スポゲーラインナップがしばらくないっつーことだ。今度はロープレ道場でも開くか?! それはさておき、最終回は『パワプロ4』の野手の隠れデータを一挙紹介する。プラス、編集部の関西スタッフの要望で、阪神タイガースを卑怯なほどパワーアップしようという暴挙に出てみた。いわばスポゲーウエストだ。

実況パワフルプロ野球4 野手データ完全紹介付!

ファイナルスペシャル 阪神タイガース補強計画!!

今年もオープン戦と出だしは好調の阪神。だが、しかし、そうだ。大方の予想通り今年も最下位候補ナンバー１。そこで大幅強化をしてしまおう。

現在の阪神のオーダーを見てみよう。未だ来日しない(4/10現在)グリーンウェルとたまに打つハイアットでクリーンナップを組むのは不安大。かといって、桧山、新庄に任せるのも不安だ。となると、もう誰に頼っていいものやら、シミュレーションで全然データをいじらずにコンピュータ戦で135試合をシミュレートしたところ……、案の定4月から最下位に定着し、9月まで、その地位はゆずることなくペナントを終えた。これでいーのか?いいわきゃねーよな。ではさっそく補強計画にうつろう。補完計画ではない。

現在のオーダー

1今岡（二）	5桧山（左）
2和田（三）	6久慈（遊）
3ハイアット（一）	7新庄（中）
4グリーンウェル（右）	8関川（捕）

現在の投手スタッフ

川尻	葛西
竹内	田村
山崎	薮
湯舟	郭李
船木	古溝

補強1：投手いただきます　豪華3本柱で完投能力をあげろ

まずは投手だ。打者もそうだが、大阪を中心として関西出身の投手はすべて阪神に入れるという前提にする。PL学園や報徳など高校野球では圧倒的に強い関西プラス大阪より西はすべて阪神球団に所属するものとしよう。巨人や日ハムなど在京球団でも関西出身の選手が多い。これなら夢のチームを作るのも簡単だ。ただし、ベースはあくまでも阪神なので、阪神カラーの似合いそうな選手をアレンジモードで移籍させよう。縦縞ユニフォームの似合わないような選手は、除外すること。それくらいはルールにしよう。

超豪華投手陣完成

先発	西崎	中継ぎ	葛西
	桑田		郭李
	野村		橋本
	今中	抑え	古溝
	薮		伊藤智

補強2：関西陣はすべて阪神に　こいつはすごいぜ！夢の関西クリーンナップ

続いて野手。これはもう、昨年オフの話題の中心人物、清原を移籍させるしかない。縦縞ユニフォームも似合いそうだ。本音を言えば、サクセスで掛布、岡田、バースをつくりたいところだが、とりあえず1997年現役メンバーでかためてみよう。大阪より西ということで、残念ながら愛知出身のイチロー、富山出身の松井は除外した。そして、わが編集部で阪神を愛してやまない中北副編集長にセレクトしてもらった。出身は高校時代が関西より西という基準だ。それにしてもPLってすごいよな。

スーパークリーンナップ完成

1池山（三）	6立浪（二）	・松井（稼）
2野村（遊）	7新庄（外）	・元木
3垣内（外）	8古田（捕）	・吉村
4清原（一）	・駒田	
5小久保（外）	・片岡	

私と阪神タイガース／中北亘

1985年10月16日9時59分、あの奇跡のような優勝いらい、阪神ファンの時間は止まっています。「まいど！もうかりまっか？」「ぼちぼちですわ」のおなじみの挨拶も「またタイガース負けたがな」「PL学園とメンバー総入れ替えせなあかんわ」に変わってしまいました。しかし今年は天下の吉田監督が遂に復帰。今年こそはと思いながら6月には「今年の野球は終わった」というのが毎年のパターン。さて今年はどうなることやら？ 8月まではビール飲みながら野球楽しみたいな。

俺と阪神／マッシー真下

当時、日本シリーズのバースの逆転２ランを数学の授業中に聞いていた俺は、ノートにそのときの最強オーダーをしたためていた。真弓、バース、掛布、岡田。この４人で初代ファミスタを制覇したものだ。最近の野球ゲームでは阪神を使うことは滅多にない。だが、今岡、誠、桧山など若手の粒はそろっている（萩原がいないのが残念)。３年後の優勝を夢見て、今は上のアレンジチームで阪神を日本一にしたいと思う。吉田監督！ パワプロでシミュレートしてね。

読売ジャイアンツ

選手は言うことなし。外野陣をどうするかが問題。
清水、松井、大森でドーム守備は不安だ。

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
仁志	8	右	右	黄	内	三	二	.270	7	24	4	101	12	13	11	7	ノーマル	○															○								
川相	0	右	右	黄	内	遊		.232	2	22	3	83	11	12	15	13	ノーマル																						(+)		
松井	55	右	左	黄	外	外		.314	38	99	5	175	12	12	11	7	ノーマル	○						○					○												
清原	5	右	右	黄	内	一		.257	31	84	3	170	7	10	10	7	神主	○				○		○		○			○		○										
福王	27	右	左	黄	内	二	遊三	.333	3	13	4	100	10	8	11	10	ノーマル		○																						
清水	35	右	左	黄	外	外		.293	11	38	4	118	13	13	12	11	ノーマル																				(+)	(−)			
元木	2	右	右	黄	内	二	遊三	.229	9	35	2	109	11	9	10	8	ノーマル														○								(−)		
村田	9	右	右	黄	捕	捕		.208	5	26	2	98	10	10	10	9	ノーマル															○									
後藤	50	右	左	黄	内外	三	外一	.285	2	16	4	82	11	9	10	8	ノーマル																						(−)		
広沢	80	右	右	黄	内外	外	一	.198	4	13	2	115	9	7	6	6	ノーマル					○																			
サントス	49	右	右	黒	内	三		—	—	—	3	100	10	10	12	10	クラウチング																								
大森	32	右	左	黄	内外	外	一	.189	2	2	2	113	9	9	9	7	ノーマル		○																						
杉山	22	右	右	黄	捕	捕		.252	3	12	3	85	13	8	10	9	ノーマル					○																			
高村	00	右	両	黄	内	二		.269	0	5	3	59	12	13	10	9	ノーマル				○													○							
吉村	7	左	左	黄	外	外		.246	2	11	3	96	9	4	10	7	ノーマル		○																		(+)				
岸川	26	右	右	黄	外	外		.228	5	14	2	100	9	8	10	9	ノーマル		○			○							○									(+)			

中日ドラゴンズ

破壊力バツグンのクリーンナップと
出塁率の高い上位陣で大量得点がのぞめそうだ。

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
鳥越	41	右	右	黄	内外	遊	外	.276	3	17	4	80	12	13	10	6	ノーマル																						(+)		
立浪	3	右	左	黄	内	二		.323	10	62	6	124	11	13	15	9	ノーマル	○																			(+)				
パウエル	30	右	右	黒	外	外		.340	14	67	7	125	12	10	12	8	クラウチング						○					○									(−)				
音	50	左	左	黄	外	外		.265	11	41	3	111	11	10	13	10	ノーマル																			○	(+)				
山崎	22	右	右	黄	外	外		.322	39	107	5	168	10	9	9	10	ノーマル	○											○								(+)				
大豊	55	左	左	黄	内	一		.294	38	89	4	163	9	8	5	5	大豊	○				○		○					○		○								(−)		
中村	39	右	右	黄	捕	捕		.271	12	37	4	117	15	9	11	9	ノーマル															○					(−)			(+)	
種田	1	右	右	黄	内	遊	三	.178	1	6	2	71	11	12	13	10	ノーマル																								
神野	0	右	右	黄	内	遊		.215	3	7	2	100	10	13	9	7	ノーマル					○																			
川又	23	左	左	黄	外	外		.267	1	12	3	83	10	8	7	8	ノーマル		○																						
彦野	8	右	右	黄	外	外		.270	3	22	4	95	10	8	10	9	ノーマル		○																						
金村	6	右	右	黄	内	三		.175	0	6	2	57	10	8	9	9	ノーマル		○																						
愛甲	9	左	左	黄	内外	外	一	.207	4	17	2	100	9	8	9	8	ノーマル					○																			
益田	40	右	左	黄	外	外		.301	1	3	4	67	13	13	10	9	ノーマル																								
矢野	38	右	右	黄	捕外	捕	外	.346	7	19	4	110	12	10	10	9	ノーマル				○																				
ゴメス	4	右	右	白	内	三		—	—	—	2	118	10	12	11	8	クラウチング																								

広島カープ

隠れデータにプラス評価の選手が多いので、
ここ一番では頼りになりそう。誰を4番にする?

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
緒方	9	右	右	黄	外	外		.279	23	71	4	110	15	15	13	12	ノーマル	○												○			○			○					
正田	4	右	両	黄	内	二		.235	2	35	3	81	10	10	14	8	ノーマル					○																	(+)		
野村	7	右	左	黄	内	遊	三	.292	12	68	4	110	13	13	13	8	ノーマル									○								○		○					
江藤	33	右	右	黄	内	三		.314	32	79	5	155	11	12	13	8	ノーマル	○						○					○												
前田	1	右	左	黄	外	外		.313	19	65	6	118	13	10	13	11	ノーマル	○																				(+)			
ロペス	2	右	右	白	内	一		.312	25	109	5	117	8	8	6	5	ロペス									○										○	(+)	(+)			
金本	10	右	左	黄	外	外		.300	27	72	4	160	10	12	12	10	ノーマル					○							○							○		(−)			
西山	32	右	右	黄	捕	捕		.314	3	41	5	86	14	10	14	13	ノーマル											○				○					(−)		(+)	(+)	
高	0	右	左	黄	内	遊	二三	.256	0	8	3	58	10	9	10	9	ノーマル																								
浅井	6	左	左	黄	内外	一	外	.339	6	28	4	105	9	11	10	9	ノーマル		○																			(−)			
高山	25	右	右	黄	内	二	三	.224	1	5	2	92	10	9	9	9	ノーマル																				(+)	(−)			
野々垣	37	右	右	黄	内	一		.364	0	2	3	50	10	11	11	11	ノーマル																								
瀬戸	28	右	右	黄	捕	捕		.231	1	5	2	80	12	9	9	8	ノーマル																								
町田	5	右	右	黄	内外	外	一三	.308	9	23	4	103	9	8	10	9	ノーマル		○				○															(+)			
仁平	00	右	右	黄	外	外		.190	0	4	2	62	12	13	12	12	ノーマル			○	○																				
木村	41	右	右	黄	外	外		.143	0	0	2	90	10	13	10	10	ノーマル																								

ヤクルトスワローズ

広島とは違う意味で誰を４番にするか悩むチーム。オマリー解雇はやはり痛いんでないの。

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
飯田	2	右	右	黄	外	外		.290	6	37	4	97	15	15	15	14	ノーマル	○																	○				(+)		
稲葉	41	左	左	黄	外	外		.310	11	53	5	110	14	13	12	10	ノーマル											○										(−)			
辻	8	右	右	黄	内	二		.333	2	41	6	90	10	12	15	10	ノーマル						○					○									(−)				
池山	1	右	右	黄	内	遊	三	.268	7	29	3	121	12	12	13	10	ノーマル	○				○															(−)				
古田	27	右	右	黄	捕	捕		.256	11	72	3	116	15	12	15	12	ノーマル	○														○			○		(−)			(++)	
土橋	5	右	右	黄	内外	外	遊二	.278	6	35	4	102	12	12	14	12	ノーマル																				(+)				
小早川	7	右	左	黄	内	一		.125	0	0	2	115	10	7	10	10	ノーマル																								
宮本	6	右	右	黄	内	遊	三二	.273	1	13	4	64	11	12	13	9	ノーマル			○																					
秦	26	右	左	黄	外	外		.241	6	17	3	110	10	9	8	6	ノーマル		○																						
城	0	右	右	黄	外	外		.184	0	2	2	55	10	13	11	10	ノーマル			○	○																				
青柳	44	右	右	黄	捕	捕		.188	0	4	2	58	10	9	10	10	ノーマル																								
佐藤	00	右	右	黄	外	外		.194	2	7	2	95	14	11	12	12	ノーマル			○																					
苫篠	4	右	両	黄	内	二		.301	1	6	4	68	12	13	12	10	ノーマル				○																				
大野	30	右	右	黄	内	一		.222	4	10	2	80	10	11	9	9	ノーマル		○				○													○	(+)				
広永	49	右	左	黄	外	外		.379	2	10	4	100	11	9	9	9	ノーマル		○																						
高梨	50	右	右	黄	内外	外		.194	0	3	2	54	12	10	13	13	ノーマル			○	○																				

横浜ベイスターズ

選手個性の強いチームだが、ここもクリーンナップをどうするかが悩みのタネだ。

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
石井	5	右	左	黄	内	遊		.282	1	29	4	91	12	15	14	8	ノーマル	○															○						(+)		
波留	2	右	右	黄	外	外		.265	2	21	3	81	14	13	13	10	ノーマル					○																			
鈴木	51	右	左	黄	外	外		.299	13	62	4	130	9	12	10	9	ノーマル																			○					
佐伯	26	左	左	黄	外	外		.290	6	59	4	113	12	12	10	9	ノーマル	○													○							(−)			
畠山	25	右	右	黄	内外	外	一	.219	7	28	2	110	12	10	11	11	ノーマル		○																		(+)				
駒田	10	左	左	黄	内	一		.299	10	63	4	122	10	10	14	9	ノーマル	○						○												○					
進藤	1	右	右	黄	内	三	二	.262	2	24	3	73	10	11	12	10	ノーマル																								
谷繁	8	右	右	黄	捕	捕		.300	8	54	5	110	13	10	9	8	ノーマル															○									
秋元	39	右	右	黄	捕	捕		.250	1	7	3	91	11	9	10	10	ノーマル																								
宮川	36	右	左	黄	内	三	二	.247	2	9	3	92	10	9	10	10	ノーマル																								
川端	38	右	右	黄	内	三	二	.274	2	9	4	77	10	10	12	9	ノーマル																				(+)		(+)		
宮里	7	右	左	黄	外	外		.229	0	4	2	77	10	12	12	12	ノーマル		○																		(+)				
万永	0	右	右	黄	内	二		.125	0	0	2	50	10	11	13	12	ノーマル																						(−)		
永池	55	右	右	黄	内	三	二	.069	0	0	2	75	10	9	10	6	ノーマル																								
井上	32	左	左	黄	外	外		.290	0	6	4	61	12	13	12	12	ノーマル				○																				
セルビー	29	右	左	白	内外	三	外	—	—	—	3	115	11	10	11	10	クラウチング								○	○															

阪神タイガース

前ページのコラムの通り。
ただ、セリーグで人気選手が一番多いのはここなんだ。

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
和田	6	右	右	黄	内	三	二	.298	5	44	5	89	11	12	12	10	ノーマル	○							○			○													
久慈	8	右	左	黄	内	遊		.278	0	16	4	76	11	12	13	6	ノーマル	○												○							(+)		(+)		
平塚	54	右	右	黄	内外	外	一	.254	11	47	3	110	11	9	9	9	ノーマル																								
ハイアット	44	右	右	白	内	三	一	—	—	—	3	95	10	13	11	9	クラウチング					○																			
桧山	24	右	左	黄	外	外		.263	22	73	3	120	11	10	10	8	ノーマル	○				○																			
新庄	5	右	右	黄	外	外		.238	19	66	3	128	13	13	15	10	ノーマル	○				○																			
平尾	2	右	右	黄	内	二		.240	3	10	3	90	10	12	12	9	ノーマル																								
山田	27	右	右	黄	捕	捕		.190	2	18	2	72	13	9	9	8	ノーマル																				(−)				
関川	22	右	左	黄	捕外	捕	外	.314	2	28	5	88	11	12	12	9	ノーマル																								
星野	68	右	左	黄	内	二	一三	.232	2	14	2	79	13	9	9	6	クラウチング			○																	(−)				
高波	4	右	右	黄	外	外		.184	0	3	2	66	10	13	9	7	ノーマル				○																				
今岡	7	右	右	黄	内	三	二	—	—	—	3	80	12	10	11	10	ノーマル																								
長嶋	0	左	左	黄	外	外		.208	1	5	2	83	9	8	10	10	ノーマル																								
定詰	28	右	右	黄	捕	捕		.185	2	15	2	87	14	11	11	7	ノーマル																		○						
誠	31	右	右	黄	外	外		.167	0	0	3	65	13	9	9	9	ノーマル																								
グリーンウェル	39	右	左	白	外	外		—	—	—	4	120	10	11	11	10	クラウチング					○																(+)			

オリックスブルーウェーブ

人気選手5人を抱えるチャンピオンチーム。選手層の厚さは群を抜いているぞ。

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
田口	6	右	右	黄	内外	外	二	279.	7	44	4	106	14	15	14	12	ノーマル	○																	○		(−)		(+)		
大島	52	右	両	黄	内	二	遊	254	4	37	3	92	12	13	14	8	ノーマル													○									(+)		
イチロー	51	右	左	黄	外	外		.356	16	84	7	123	15	15	14	13	振り子	○						○		○		○					○	○	○			(+)			○
ニール	16	右	左	白	内	一		.274	32	111	4	172	10	7	7	4	クラウチング	○				○		○			○		○		○										
D・J	24	左	左	白	内外	一	外	.220	15	47	2	120	9	10	10	7	クラウチング		○			○	○													○					
福良	1	右	右	黄	内	二	三一	.284	0	26	4	66	11	10	13	14	ノーマル						○														(−)		(+)		
高田	38	右	左	黄	捕	捕		.220	3	14	2	63	12	6	13	9	ノーマル															○							(+)	(+)	
小川	23	右	右	黄	内	遊	一	.288	9	38	4	99	10	12	10	8	ノーマル						○																		
中島	27	右	右	黄	捕	捕		.222	1	24	2	90	15	10	10	9	ノーマル	○														○									
藤井	8	右	左	黄	内外	一	外	.274	20	61	4	130	10	9	9	9	ノーマル		○				○														(+)				
高橋	44	右	右	黄	内外	外	一	.288	9	30	4	106	10	9	8	7	ノーマル	○	○				○																		
馬場	2	右	右	黄	内	三		.255	6	27	3	90	11	11	15	13	ノーマル			○																○					
本西	0	右	右	黄	内外	外	三	.262	1	19	3	63	13	11	15	15	ノーマル			○																	(−)				
斉藤	54	右	右	黄	内	遊		.182	0	0	2	50	10	10	13	9	ノーマル			○																					
四條	36	左	左	黄	内	一		.261	0	8	3	59	10	10	13	10	ノーマル			○																					
三輪	39	右	右	黄	捕	捕		.125	0	1	2	50	12	9	10	10	ノーマル																								

日本ハムファイターズ

クリーンナップはいうことなし。プラス要素選手も多くて日本一最有力候補だ。

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
金子	30	右	右	黄	内	二		.261	4	33	3	92	13	13	10	7	ノーマル																						(+)		
田中	6	右	右	黄	内	遊		.277	22	82	4	146	13	11	14	7	大豊	○																			(+)				
落合	3	右	右	黄	内	一		.301	21	86	6	128	8	6	8	7	神主	○								○		○									(+)				
片岡	8	右	左	黄	内	一	三	.315	15	51	5	130	10	11	13	12	ノーマル							○				○													
井出	5	右	右	黄	外	外		.254	7	38	3	104	13	14	14	11	ノーマル																				(−)		(+)		
上田	44	右	左	黄	外	外		.201	7	35	2	100	15	13	12	11	ノーマル	○																	○				(+)		
田口	31	右	右	黄	捕	捕		.210	5	22	2	89	12	6	10	11	ノーマル		○			○																			
広瀬	1	右	右	黄	内	三		.256	3	34	3	94	11	13	12	11	ノーマル	○												○									(+)		
安田	33	右	右	黄	内外	外	一	.243	3	14	3	102	12	9	10	9	ノーマル					○															(−)		(+)		
渡辺	4	右	左	黄	内	二	一	.222	1	18	2	73	10	10	11	10	ノーマル		○																		(+)				
石本	37	右	両	黄	外	外		.281	1	4	4	86	10	13	10	10	ノーマル																								
山下	40	右	右	黄	捕	捕		.187	0	5	2	58	10	9	13	10	ノーマル			○																					
小川	25	右	左	黄	内外	三	外	.205	2	9	2	100	11	11	12	11	ノーマル														○										
中村	7	右	右	黄	外	外		.298	3	7	4	100	10	10	13	11	ノーマル																								
ブルックス	9	右	右	白	外	外		—	—	—	3	115	10	9	10	8	クラウチング																								
ウイルソン	15	左	左	白	外	外		—	—	—	3	125	9	10	10	8	クラウチング																								

西武ライオンズ

ドカベンプロ野球編サクセスを作るならぜひ山田太郎を正捕手に。4番不在だもんね。

登録名	背番号	利き腕(投)	利き腕(打)	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
大友	37	右	左	黄	外	外		.301	3	19	5	81	13	13	13	12	ノーマル																								
松井	7	右	両	黄	内	遊		.283	1	29	4	94	14	15	12	9	ノーマル	○															○	○					(+)		
鈴木	8	右	左	黄	内	三		.302	21	60	5	147	10	6	9	8	ノーマル						○														(+)				
垣内	12	右	右	黄	外	外		.253	28	57	3	140	12	12	10	9	ノーマル					○							○												
佐々木	1	左	左	黄	外	外		.243	9	40	3	100	10	11	10	10	ノーマル	○																							
大塚	23	右	左	黄	外	外		.348	1	8	4	78	11	13	10	10	ノーマル																								
田辺	6	右	右	黄	内	二	三	.219	7	19	2	111	11	10	10	9	ノーマル						○																		
高木(大)	10	右	左	黄	捕	捕		.278	4	24	3	91	11	11	9	6	ノーマル																					(−)			
伊東	27	右	右	黄	捕	捕		.258	6	26	3	93	13	11	14	12	ノーマル	○																						(++)	
奈良原	5	右	右	黄	内	二	遊	.218	2	8	2	82	12	14	15	13	ノーマル			○	○												○						(+)		
高木(浩)	40	右	左	黄	内	二	三	.200	0	1	2	55	11	13	11	13	ノーマル			○																					
苫篠	4	右	右	黄	外	外		.300	0	5	3	61	11	12	10	10	ノーマル		○																						
河田	35	右	左	黄	外	外		.242	1	11	3	90	10	14	13	14	ノーマル			○	○																				
桜井	59	右	右	黄	内	一		.148	0	4	2	62	11	10	12	12	ノーマル																								
森	20	左	左	黄	内	一		.278	1	5	4	77	10	5	7	7	ノーマル		○				○																		
マルチネス	60	右	右	黒	内	一		—		—	3	120	10	6	8	7	クラウチング																								

近鉄バファローズ

勝呂、荒井の移籍組が活躍しそうな近鉄。
3番、4番が一発狙いなのも当たればいいが……。

登録名	背番号	利き腕（投）	利き腕（打）	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
中根	7	右	右	黄	外	外		.244	8	23	3	112	10	11	9	7	ノーマル																								
水口	10	右	右	黄	内	二	遊	.281	8	28	4	101	11	12	14	12	ノーマル																						(+)		
荒井	31	左	左	黄	外	外		.222	5	23	2	105	9	13	9	9	ノーマル		○																						
鈴木	2	右	右	黄	外	外		.268	9	50	3	107	13	10	11	11	ノーマル																				(+)				
中村	3	右	右	黄	内	三		.273	26	67	4	158	10	9	8	7	大豊	○						○					○												
ローズ	20	左	左	黒	外	外		.293	27	97	4	139	14	13	12	9	ローズ					○					○				○						(+)	(−)			
古久保	27	右	右	黄	捕	捕		.207	4	18	2	106	13	9	11	9	ノーマル					○																	(+)		
吉田	8	右	右	黄	内	遊	三	.239	2	19	2	66	11	13	12	9	ノーマル																								
内匠	9	左	左	黄	外	外		.241	5	16	3	109	11	14	13	13	ノーマル																								
山本	92	左	左	黄	外	外		.268	14	41	3	137	10	9	6	6	ノーマル	○	○																						
大石	4	右	右	黄	内	二		.219	2	19	2	77	11	13	13	10	ノーマル	○																							
藤立	39	右	右	黄	外	外		.309	9	21	4	110	10	10	8	7	ノーマル																					(+)			
光山	44	右	右	黄	捕	捕		.241	2	15	3	75	11	11	10	9	ノーマル																								
大村	60	左	左	黄	外	外		.232	3	13	2	80	14	13	13	12	ノーマル																								
村上	5	右	右	黄	内	一	三	.211	0	9	2	95	10	12	11	10	ノーマル																								
勝呂	0	右	右	黄	内	遊		.194	1	7	2	88	12	10	13	12	ノーマル			○																			(+)		

千葉ロッテマリーンズ

外人なし、4番候補なしの難しい打撃オーダーを
しいられる。大幅補強をしてみては？

登録名	背番号	利き腕（投）	利き腕（打）	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
平井	21	左	左	黄	外	外		.249	5	33	3	96	12	12	14	13	ノーマル																						(+)		
南渕	1	右	右	黄	内	二		.264	5	38	3	98	9	13	10	8	ノーマル																						(+)		
堀	5	右	右	黄	内	遊	三	.312	16	68	5	130	10	13	12	6	ノーマル											○									(+)				
仁村	51	右	右	黄	内	一	三	.251	4	24	3	116	11	9	9	10	ノーマル						○																		
初芝	6	右	右	黄	内	三		.264	17	61	3	139	11	9	9	6	ノーマル	○				○		○													(−)				
五十嵐	9	右	左	黄	内外	一	外遊	.271	3	35	4	81	13	12	13	12	ノーマル																				(+)				
大村	55	右	右	黄	外	外		.312	8	32	4	104	10	9	11	10	ノーマル		○			○														○					
清水	8	右	右	黄	捕	捕		—	—	—	3	99	13	8	12	12	ノーマル																								
諸積	0	右	左	黄	外	外		.253	0	11	4	83	11	14	10	7	ノーマル	○															○	○					(+)		
酒井	12	右	右	黄	内	遊	二三	.224	0	5	2	63	11	12	13	12	ノーマル			○	○																				
佐藤	57	右	右	黄	内外	外	一	.227	0	16	2	75	11	13	13	13	ノーマル																								
松本	25	右	左	黄	内	二		.310	0	2	4	59	9	13	13	13	ノーマル				○																				
吉鶴	44	右	右	黄	捕	捕		.231	0	1	2	58	13	9	10	9	ノーマル																								
高橋	35	右	両	黄	内外	三	外二	.178	0	2	2	75	10	13	12	12	ノーマル				○																				
林	23	左	左	黄	外	外		.188	0	2	2	55	10	12	12	12	ノーマル																								
西村	3	右	両	黄	外	外		.080	0	0	3	80	13	12	13	12	ノーマル																						(+)		

福岡ダイエーホークス

すでに使っている人、結構いいでしょ？
井口、城島は活躍しているはず。後は投手だ。

登録名	背番号	利き腕（投）	利き腕（打）	肌の色	守備プレート	メイン守備	サブ守備	打率	本塁打数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	バッティングフォーム	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー	特殊
村松	23	左	左	黄	外	外		.293	0	38	4	83	8	14	13	10	ノーマル	○												○			○								
浜名	8	右	左	黄	内	遊	二	.254	3	47	3	91	12	14	12	7	ノーマル	○															○						(+)		
秋山	1	右	右	黄	外	外		.300	9	66	3	135	12	13	15	12	ノーマル	○								○		○									(−)				
小久保	9	右	右	黄	内	二	三	.247	24	82	3	150	13	12	10	10	ノーマル	○						○					○								(−)				
吉永	27	右	左	黄	捕内	捕	一	.295	20	72	4	131	12	9	9	7	ノーマル						○								○	○						(+)			
大道	55	右	右	黄	外	外		.325	10	51	5	118	11	9	10	10	ノーマル																								
若井	25	右	左	黄	内外	一	外	.253	0	19	3	67	10	10	11	10	ノーマル																								
藤本	5	右	右	黄	内	一		.211	6	23	2	110	11	9	8	6	ノーマル						○								○							(+)			
湯上谷	6	右	右	黄	内外	三	外二	.270	2	20	4	72	11	13	12	11	ノーマル				○																		(+)		
松永	3	右	両	黄	内	三		.217	3	13	2	98	11	10	13	11	ノーマル																								
柳田	4	右	右	黄	内	遊	一二	.216	0	10	2	56	10	11	12	10	ノーマル			○																					
城島	2	右	右	黄	捕	捕		.241	4	9	3	120	12	10	11	9	ノーマル	○																							
田村	26	右	右	黄	捕	捕		.166	1	8	2	71	11	8	10	9	ノーマル																						(+)	(+)	
井口	7	右	右	黄	内	遊		—	—	—	3	111	11	11	11	11	ノーマル	○																							
河野	35	右	右	黄	内	一		.254	7	24	3	119	11	9	8	7	ノーマル					○																			
脇坂	40	右	左	黄	内外	外	三	.188	2	5	2	85	11	12	11	10	ノーマル			○	○	○																			

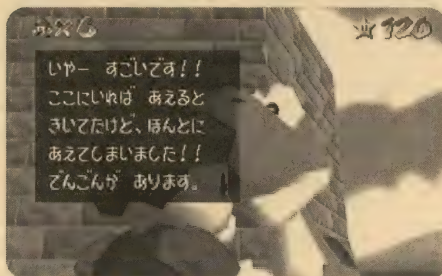
DREAM IMPRESSION ドリーム インプレッション

●いよいよスタート●

いよいよ始まりましたドリームインプレッション。このコーナーでは、実際にN64ソフトをプレイしたものだけが伝えられる意見や感想をドンドン載せちゃうという、読者のみなさんのためのページであります。今回は任天堂ソフトの5本(別に義理や恩義があって任天堂ソフトにしぼったわけではありません、念のため)。まだプレイしていない人は購入するための参考にしていただければと、そんな風に思っておるのであります。

●スーパーマリオ64●

『スーパーマリオ64』とRPG

里谷たむり（岩手県）

私はゲームの中ではRPGが一番好きです。持っているソフトもほとんどRPGばかりでアクションは正直いって苦手です。そんな私がなぜRPGが一本もないN64のとりこになったのか…たぶん『スーパーマリオ64』のせい…いや、おかげかもしれません。

アクション嫌いの私は「マリオ」と聞いただけでこりゃ無理だな（苦笑）と思いました。でも実際に遊んでみてびっくりしました！ ゲームをしている…というより自分がマリオになってゲームの世界に入り込んでしまったような感じ。そこに木があれば登れるし、お堀があれば飛び込んで泳げちゃったりする。背景や記号でできた世界じゃなくてちゃんとそこに木やお城がある！ これには本当に驚きました。

最近のRPGも3Dの映像になり表現が豊かになってきました。特に『ファイナルファンタジーVII』の映像の美しさ、そして多彩なイベントと個性的な主人公たち･･･どれをとってもすばらしく、たぶん私が今までプレイした中で最高のRPGだと思います。でもふと考えてしまうのです。何かものたりないと。経験をかせいでLVを上げ敵を倒してイベントを見て…RPGってこういうものだったのかな…？

それでふと思ったのです。『マリオ64』の楽しさはRPGの楽しさじゃないかなと。イベントもレベルもないけど、主人公になりきってゲームの世界を旅する、とてもRPGらしいゲームだと私は思います。

巷（ちまた）ではRPGに向いていないといわれるN64だけど、あのマリオを見る限りそうは思えません。あの視点でRPGができたらすごいだろうなあ…そう思うと『ゼルダの伝説64』や『マザー3』がとても楽しみです。

確かにこれまでのアクションというゲームのワクから大きく抜けていますよね、『マリオ64』って。ついでに言うと『スターフォックス64』もRPGのようなゲームだと、宮本さんはおっしゃっていました。

●スーパーマリオ64●

マリオは真のスーパースター

熊谷幻斉（奈良県）

スターになることよりも、スターの座を維持することの方が、何十倍も難しい。ある猫型のキャラクターが、主人公として出演した野球ゲームのヒットで、一躍スターになったことがあった。だがその後、サッカー、パズルと、彼の知名度ばかりを当てにした安易なゲームへの起用が相次ぎ、彼はあっという間にスターの座を転落してしまった。前作以上の満足をユーザーに与えられなかった者は、容赦なくスターの座から引きずり下ろされる。それがゲームの世界の厳しい掟だ。そんな中でスターと呼ばれ続けることがどんなに大変なことなのか、我々の想像を絶するものがある。

N64の新作に彼が起用されると知ったときは、正直言ってもう終わりかと思ったものである。確かに彼は、一時代を築いた大スターだ。しかし、ゲームが2Dから3Dへと大きな変化をとげる中、新しい時代のゲームを背負っていくのは、2Dのヒーローである彼にはいくらなんでも荷が重すぎやしないか？ 3Dには3Dなりの、新たなスターが必要なのではないか？

だが、そんな心配はまったく無用のものだったのだ。立体の肉体を駆使した彼が走り、跳ね、飛び、叫び、泳ぐ姿は、ゲームの新しい時代を切り開き、それを我々の眼前にはっきりと示してくれるものだった。2D時代の彼を忘れてしまうほど、3Dの彼は堂々たる姿を見せてくれた。しかも、アクションヒーローである彼が驚いたことに、普段は英語をしゃべっているのにやられたときはついぽろっと母国語を口にしてしまうなどという、演技派男優顔負けの演技力まで身につけているではないか。まいった。彼は我々のくだらない心配など、いともあっさりと乗り越えてしまっていたのだ。

そう、スーパーマリオは真に偉大なスターだったのである。

イタリア移民の配管工なんですが、ただのオヤジじゃないですよね、マリオは。

●マリオカート64●

主婦だってハマります

ちいのHAHA（千葉県）

「今晩も二人で熱〜く燃えよ❤アレつけて」。子供達が寝しずまったあとは大人の時間。毎晩夫婦で熱〜く激し〜く——タイムアターック!! 汗で指がすべらないようにアレ…っと、指サックつけて、シャカシャカとミニターボかけまくり〜。いい年した大人が、いやぁハマりました。マリオカート。

自分の作った記録を次々にぬりかえていく喜び、たまりませんっ。お気に入りのキャラ（私はピーチ、かわいいし速い）と一体化して、ガンガンとコーナーを攻めていく楽しさ。体が自然にキャラと一緒にバンクしちゃう。あー昔、バイクで峠を攻めてた（転がっていた？）頃を思い出すわ〜、う〜ん快感。

マリオカートは育児疲れの主婦のストレスをふき飛ばす強〜い味方！（私がこんなにフィーバーしちゃってるけれど、本当はダンナが買ってきた）。

さて、夜の加熱ぶりとは一転して、昼はワイワイ子供の時間。マイコントローラーを持ってウチに集まったガキんちょ達は、おやつをつまみつつ、くつろいでプレイしてます（64買ってから、我が家はゲームサロンと化してる）。にしても、4人同時にプレイできるって最高。7〜8人位遊びに来ても、けっこう順番守って楽しくできる。

時々、「オバチャン代わりにやって」と頼まれるケド、4分割画面は目がとっても疲れるのでパス。私はやっぱり、タイムアタック命です。

憎たらしいユキダルマさん。でも、こちらを向きながら首をふる仕草はとてもかわいいですね。『カート64』はいろんな楽しみ方ができるゲームです。

●ウエーブレース64●

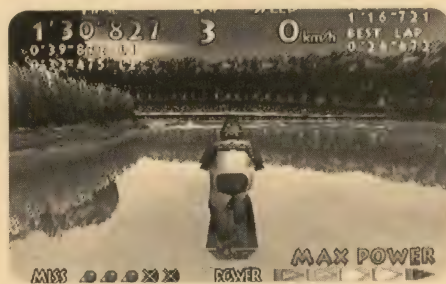
『ウエーブレース』をもう一度

ほね（千葉県）

『ウエーブレース』。この、『マリオカート』の影に隠れて不遇な印象のあるレースゲーの真のおもしろさを知っている人がはたして何人いるだろうか。おれは時々、そんなことを考えてしまう。このゲームはもっと売れてもいいはずだ！

タイムアタックや、スコアアタックとかいった部分じゃなくて、もちろん単に波の動きが凄いというのでもなくて、コンピュータキャラの動きとか走りとか、いろんな細かい点で凄いのだ。1人プレイでのレースの臨場感とでもいうか、とにかく1人でレースをしていても（この点で本当に今までのレースゲーは楽しくなかった）人間の友達と遊んでいるときのような楽しさが味わえる。速さを極めるとか、誰にも絶対に負けたくないとか思ってる人にはわからないだろう。

おれはデーブ、アユミ、ジェッターたちのことを大事なレース仲間だと思っている（おれ自身はずっと速見を使っている）。3人はおれがしょっちゅうミスするところで楽々と通過していってしまうなんて野暮なことはしない。ちゃんと彼らも「つっかえて」くれる。杭にぶつかったり、ブイをクリアできなかったり、つまりしっかりと「ミス」をしてくれるのである。もちろんいつもというわけにはいかないのだが、それがあるからレースはいつでもハプニング性の強いものとなる。

それに波。おれの3Dスティックの動きに応じて変化をし、そのあおりを食らっていともあっさりアユミが転倒。不意にハンドルを切り損ねてデーブはブイにぶつかる。まったくムチャクチャだなーとか思っていたらオプションで波を「荒い」に変えた後だった。レースに「熱さ」を求めて変更したのを忘れてた。エキスパートでも大抵優勝できるようになると多少おもしろさも半減するから、あまりやりこみすぎないように。「楽しさは、忘れた頃にやってくる」、これが今でも久しぶりにやるとすぐさま荒波に飲まれることのできる、おれの得た教訓、格言であるが、君はどうか。

周回するごとに霧がはれてくるミルキーレイク。はっきり言って、ゲージュツです。ほねさんのおっしゃるとおり、もっとたくさん売れていいソフトです。世の中、キャラゲーだけではないはずです。

●ブラストドーザー●

破壊と再生と英語

中川礼依子（岐阜県）

あれは『J2』が世に出てしばらくしたころのこと、なんか突然ブラストドーザーがやりたくなった時がありました。といってもそのころは情報が不十分で「壊す！」って事しかよく分かりませんでした。でもこのゲームは、記事を読んでるだけじゃあその深さが分からないゲームだと思いますよ。そりゃもうカッコいいんですからー！

たまに入る通信なんかはバリバリの本場の英語だし、なかなかのタイミングで喋ってくれます。さすがイギリスって感じです。何て言ってるかは分からなくて残念ですが…あとバックグラウンドが結構壮大でびっくりしました。ブラストドーザー社に女性がいて、私はとても嬉しいです❤あと音楽も良いです。さすがイギリスって感じです（←？）。

一番思うのは、よく考えてあるなぁということです。5月号にもありましたが、「壊す！」だけじゃ何か心にひっかかっちゃうんです。でも、壊した後RDUを作動させて辺りをクリーンにして、残されてた人々を救出するということもこのゲームの目的に含まれていて、それらを達成すれば心のひっかかりを取れます。「よっしゃー俺はやったぜー」みたいに。多分みなさん「破壊は良くないこと」という考えが染み付いちゃってるんですよね。結局みなさん「正義が正しい」って思ってるんですよね。そこのところをクリエイターさんたちは分かってて、「壊す！」ゲームだけど「正義のために壊す！」という風に作り上げたんだと思います。もうすごいの一言です。

そういう訳で、ブラストドーザーはとにかく「カッコよく壊す！」ゲームだと思います。一人称を「俺」にしたくなるというか…自分を除いて女の子はやらなさそーなゲームですが、私はなかなかの傑作だと思います。CMも見てる時顔が笑ってしまうもの。

最後に…バリスタと船、大ッ嫌いだぁ!!

ほっておくと、くつろぎのポーズを見せる、おちゃめなJボムさん。『ブラスト』はゲームデザイナーの遊び心がいっぱい詰まったソフトでもあるんですね。

●原稿大募集！●

ドリーム インプレッション

<ゲームプレイレビュー（感想文）を大募集>

N64ソフトをプレイしてみて、面白かったこと、感動したこと、哀しかったことなど、キミやアナタが感じたことをドンドン送ってくださいませ。とくに新作ソフトは歓迎だけど、古い？ソフトの感想も中身がよければドンドン載せます。掲載されると金2千円のおもちゃ券をプレゼント。よろしくね。

▼応募方法

文字数は400〜800字くらいまで 原稿用紙に書いて（ワープロでも可）編集部までお送りください

▼あて先

〒100 東京都一ツ橋1-1-1 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「ドリームインプレッション」係まで
※FAXでもOKだよ! →03(3230)0675

●新企画●

N64フォーラム

多くの反響をいただいた「大丈夫?N64」は、
今月より「N64フォーラム」とタイトルを改め、再スタートします。
N64に関する話題なら何でもOK、言いたい放題の"広場"です。
もしかすると、あのメーカーさんのエライ人も、キミやアナタのメッセージを読んでくれるかも?

●このハード戦争に勝敗はない

愛知県・山田誠さん

ぼくはCMが上手とか下手とかで勝敗がつくものではないと思う。N64が悪いように言われるのは、ソフト数が少ないからだと思う。ユーザーはやっぱりおもしろいソフトが、やりたいソフトがあるハードを買うに決まっているから。

ソフトといえば、任天堂からソニーに移籍という傾向が印象に強いけど、それもだんだん任天堂にもどりつつあるとぼくは思う。なぜなら平林さんが言う『マリオ』とか『ウエーブレース』の波のすごさを見て、熱心なクリエイターがN64で作りたいと思わないわけがないからだ。

"ドラクエ移籍"。これは確かにN64にとってマイナスだけれど、それも一時的なものだとぼくは思う。『ドラクエ』が『FF』みたいなCGをつかったムービーを作っても、『FF』をこえるものを作るのはむずかしいと思う。それに今から作ると2年から3年はかかってしまう。でも、32ビット機はそんなに寿命の長いハードではない。もし、その間に新機種を出しても、売り上げを伸ばすのはむずかしいと思う。『ドラクエ』が32ビット機で出るからだ。

ぼくの結論は「このハード戦争に勝敗はない」。きっと、これからは一家にハードが2台、3台の時代が来ると思う。これからはソフトメーカーの勝負、自分の作りたいハードで作ればいい。そしてぼくたちは、どの機種かは関係なく、おもしろそうなソフトが出れば買えばいい。そして3つのハードが競争することで、より良質で安いものが生まれるのではないか。つまり、今の状態がぼくたちユーザーにとって一番いい状態なのではないでしょうか?

●マイナス面ばかりが出る友人との会話

青森県・小向牧人さん

今、ゲーム業界が危機的状況にある中で、ゲーム会社である任天堂やセガが、ゲーム会社でないソニーに負けてしまうと、ゲーム業界の危機がますます加速するのではと思い、ここはひとつ任天堂にがんばってもらいたいと思い、ペンをとりました。ここで書くことは、友達との会話の中でゲームの話になったとき、特に印象に残ったものです。

「任天堂、つぶれそうなんだろ」「(N64のソフトが安くなっていることについて)PSのソフトの方が安いじゃん」「N64のソフトはなんであんなに少ないの」「PSが勝つからね。だって"ドラクエ"がPSで出るんだ」「64DD? 何それ」「結局は任天堂、みんなから見捨てられたんでしょ」「N64、はずしたね」「(N64本体が安くなるのに対して)売れないからでしょ」「N64のソフト高い」。

とまあ、N64や任天堂に対してのマイナス思考が強いです。私が思うに、ユーザーのこのマイナス思考を消すことができないと、N64はいくら安くしてもあまり売れないと思います。マスコミ等で開発スタッフや山内社長自らが出て、任天堂がやろうとしていること、それが本気であることを示してはどうでしょう。あと、『MOTHER3』は少なくとも『FFVII』を越えるタイトルにしなければなりません。それこそN64は大したことないと言われかねません。そして明るい話題を強調してはどうでしょうか。私の意見が参考になれば幸いです。任天堂さん、がんばってください。

●「大丈夫?N64」をぜひ続けて!

長崎県・古賀武司さん

4月号、5月号の64DREAMを読んで大感動しました。特に5月号の「大丈夫?N64」では読者からの意見でしたが、みんな本当にN64を愛しているんだなと思いました。よく友達に「ゲームはPSだね」と聞かれるけど、僕は「今はPSかもしれないけれど、そのうちN64が盛り上がるよ」と言いました。N64がみんなに認めてもらえればいいなあと思います。

64DREAMに対していろいろな要望があるので書きます。「大丈夫?N64(読者の手紙)」というコーナーをこれからも続けていって欲しいです。みんなN64に関して書きたくても書けない人がたくさんいると思います。N64のどこがいいか、どこが悪いか?ソフトのどこがいいか、どこが悪いか?っていうコーナーをどんどん作ってください。そうすればPS、SSでしか作らなかった会社でさえ、N64を作ろうかなと思った時に、こういうことが書いてあればソフト作りの参考になるし、たとえばこんな感じのソフトが欲しいと書けば、N64ソフトの会社が作ってくれるかもしれません。

4月号の「大丈夫?N64」を見て、手紙を書こうと思っても書けなかったのですが、5月号の読者のを見て、これは絶対書かなくてはと思いました。本当はN64や任天堂に関して言いたいことは、まだまだあります。できればゲームの感想やN64の素晴らしいことをまだまだ書きたかったのですが、暇がないので書けませんでした。ゲームのことに関してはドリームインプレッションで書きたいと思います。

(注:長文の手紙から一部を掲載しました)

N64フォーラム原稿大募集!

メーカーに言いたいこと、N64のCMを見ての感想、N64のココが好き(嫌い)、こんなゲームを作って欲しいなど、熱きメッセージをこの広場にぶつけてください(ただし熱くなりすぎて他社ハードの悪口を書くのはカンベンしてね)。文字量は600字以内がベストです。長文の手紙をいただいても(必ず読みますが)スペースの都合で掲載できませんのでご注意ください。

●あて先は64ドリーム編集部「N64ファンクラブ」係まで。もちろんファクスも可です。
(住所、ファクス番号は前ページを見てね)
お待ちしてます!

STARFOX 64

スターフォックス64

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：97年4月27日
- ●価　格：8700円（振動パック同梱）
- ●容　量：96M（バックアップ機能付）
- ●ジャンル：シューティング
- ●プレイ人数：1～4人　●コントローラパック：非対応

スターフォックス64　星屑の攻略ガイド　STARFOX64 STARDUST CAPTURE GUIDE

「スターフォックス64 大宇宙戦コースガイドだ!!」

星狐的在宇宙大活劇路線指南

MISSION-0 STARFOX-GUIDE

作戦会議 OPERATION

最新鋭戦闘機アーウィンで敵ベノム軍をせん滅せよ!!

発売直前！ 後半ステージまでを一挙公開!! 見逃すなよ

発売まであと1週間に迫った期待の3Dシューティングゲーム『スターフォックス64』。今回は最終ステージまでのルートマップと、各ステージを紹介していこう。また、今月は編集部にサンプルロムが到着し、実際にプレイしてみた。昨年のNINTENDO64スペースワールドでプレイしたときでも、すごかったのだが、さらにそれを上回っていて、とんでもない仕掛けやビックリするようなステージが満載になっている。3Dシューティングの最高峰の出来といっていいだろう。

新マシン登場！ 陸海空を制覇せよ

アーウィン

主人公フォックスたちの駆る最新鋭の戦闘機。攻撃力、スピードなど、どれをとっても言うことナシ。

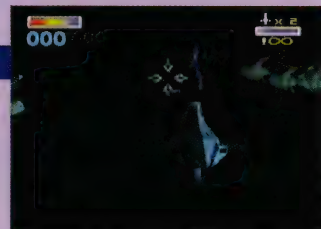
◆急旋回もお手の物。攻撃力の高い武器で迫る敵もヘッチャラだい

ランドマスター

フォックス隊の陸戦兵器。ゴツい見かけとはうらはらに高い機動力をほこる。戦車ファン必見。

◆地上でもローリング可。ホバリングで空中に飛ぶこともできる

ブルーマリン

そして今回初登場！ なんと海底を移動できる潜水艦だ。これで、陸海空を制覇したってわけ。

◆なんとミサイルは弾数無制限！ 撃って撃って撃ちまくれ！

すべてのマシンの基本操作は同じだ

ボタン	操作
Aボタン	レーザーを撃つ。押しっぱなしでチャージ弾に。さらに押すとホーミング弾に
Bボタン	スマートボムを撃つ。ジャマな敵も一掃できる
Rボタン	右方向に機体を垂直に傾ける。すばやく2回押すとローリング
Zトリガー	左方向に機体を垂直に傾ける。すばやく2回押すとローリング
R+Zトリガー	ランドマスターのみ使用可能。ホバリングすることができる

ボタン	方向	操作
Cボタン	上	ゲーム画面の視点の切り替えができる
	右	通信が入った場合、これで受信ができる
	左	機体がブースト（加速）する
	下	機体にブレーキをかける
3D下+C	左	ゲーム画面の視点の切り替えができる
	下	通信が入った場合、これで受信ができる

これが『スターフォックス64』の全宇宙マップだ!!

ステージはいくつにも分岐していくんだ

左が今回のゲームで登場するステージだ。画面上では全16ステージあるが、じつはこれらすべてのルートを1度に行けるわけではないのだ。ステージ内にある分岐を使ったり、ある条件を満たさないと進めないステージもある。分岐の条件やその他の秘密は、残念ながら来月号まで待ってくれ。

◆ステージ内のある条件によっていけるマップが決まる。いろいろ試そう

新キャラクターも登場!『スターフォックス64』人物相関図

ライバル視

スターフォックス

仕事を求めて宇宙を駆けるフリーのパイロットチーム。宇宙戦のプロの傭兵部隊。

フォックス・マクラウド

●「スターフォックス」若きリーダー。亡き父の後を継ぎフリーのパイロットに

ペッピー・ヘア

●ベテランパイロット。フォックスの父とは同期であり、「スターフォックス」の父的存在

スリッピー・トード

●メンバー最年少でありながら、メカニックの開発担当。分析能力にも優れている

ファルコ・ランバルディ

●操縦テクではフォックスを上回ると噂される。血の気の多さもフォックスより上

コーネリア軍

恒常的平和を願うライラット系の第4惑星の防衛軍。ベノム軍との戦闘をよぎなくされる。

依頼 / 戦い

ペパー将軍

●コーネリア防衛軍長官。ベノム軍討伐のためフォックスに依頼をする

ビル・グレイ

●コーネリア防衛軍の依頼を受け、ベノム軍と戦うパイロット。フォックスの旧友

スターウルフ

スターフォックスをライバル視して結成したならず者部隊。愛機はウルフェン。

ウルフ・オドネル

●フォックスの父と因縁の深い超一流パイロット。根っからの悪党だが潔く度量も広い

レオン・ポワルスキー

●冷酷非常なスナイパー。出自に関して一切不明の不気味な存在だ

アンドリュー・オイッコニー

●アンドルフの甥。腕が未熟なのに甥であることを鼻にかけるイヤなヤツ

ピグマ・デンガー

●金のためなら裏切りもする最低最悪野郎。アンドルフの命令で裏でスターウルフを動かす

戦い / 戦い / 依頼 / ?

ベノム軍

悪の天才アンドルフが追放された恨みをはらすために対コーネリア軍用に結成した軍隊。

Dr・アンドルフ

●天才科学者でありながら、暴走を始めたためコーネリアより追放される。復讐のため復活

?

キャット・モンロー

●謎の女性ネコパイロット。フォックスたちに加担するも正体は不明。過去にファルコと何かが……

戦い / 戦い

旧スターフォックス

フォックスの父、ペッピー、ピグマで結成されたチーム。ピグマの裏切りでフォックスの父の消息は不明。

操作確認
CONTROL

常に画面に注意せよ。それがエースパイロットになる秘訣だ

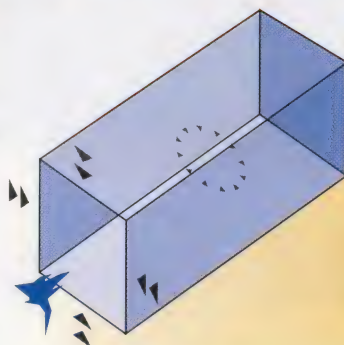
操作性と操作感を覚えよう

エースパイロットを目指すなら、とにかく自機の操作を覚えることが先決だ。このゲームにはトレーニングモードがついているので、そこでじっくり練習してアーウィンの操作感を覚えよう。また、振動パックが同梱されているのでブルブルふるえる体感はいやおうもなく体験できるぞ。ここでは、このゲームに登場する２つのモードを紹介しよう。

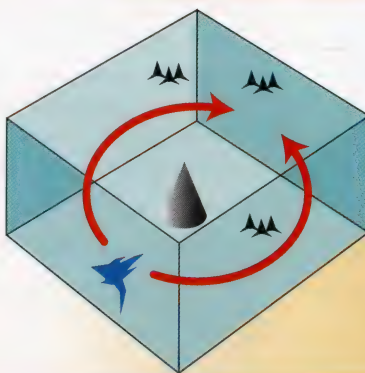
3Dスクロールモードとオールレンジモード

●3Dスクロールモード

いわゆる3Dシューティングステージ。画面奥に向かってつき進んでいく。その場での宙返りはできるが、Uターンして引き返すことはできない。このゲームの基本的ステージだ。

◆画面の奥へ奥へと進んでいく。その場での宙返りはできるが、引き返すことはできない

●オールレンジモード

ほぼ正方形のステージを自由自在に移動できるステージ。Uターンも宙返りも思うがまま。敵や自分の位置を見失わないように、画面にレーダーが表示される。

◆まさにN64が可能にする空中戦ステージ。あの映画を彷彿とさせるステージもあるぞ

▶▶▶▶▶これだけは覚えたい!! バトル操作◀◀◀◀◀

チャージ弾

Aボタンを押し続けると照準の色が黄色に変わり、そこですばやくAボタンを押すと通常より威力の大きいチャージ弾が撃てる。さらに押すとロックオンするので確実に敵を撃ち落とすホーミング弾になる。

ローリング

敵のレーザー攻撃をバリアできるローリング。とっさの回避に使えるのでステージ中では多用することになるだろう。ローリング中でもショットできるので、まさに攻守ともにパーペキな技だ。

アイテム

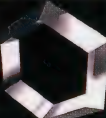
レーザーエナジー

レーザー攻撃がパワーアップする。レーザーは3段階に成長する。

◆パワーアップしたレーザーは次のステージに持ち越すことができる

リザーブボム

1つ取るとスマートボムの使用回数が1つ増える。

◆ボス戦では威力を発揮してくれるスマートボム。数多くゲットしたい

ウイングリペア

ウイングが損傷しているときに取ると修理してくれる。

◆ウイングが負傷するとアーウィンの制御もままならなくなる

サプライリング

シールドゲージのダメージを少し回復してくれる。

◆リングの中を通り抜けることで、ダメージを回復してくれる

ミドルサプライ

サプライリングよりも多くダメージを回復してくれる。

◆九死に一生を得るアイテム。必ずゲットしよう

シールドリング

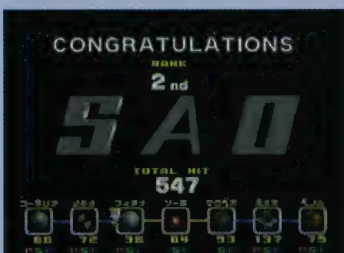
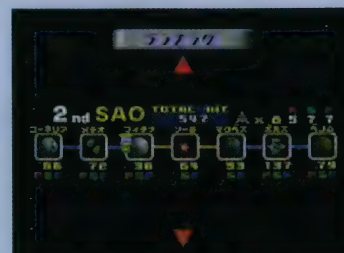
1ステージで3つとるとシールドゲージが増える。

◆ダメージも大幅に回復してくれる、超便利なアイテムだ

コンテナ

グレートフォックスからの支援物資。アイテムが入っている。

◆ショットでコンテナを破壊すれば、中のアイテムを取れる

シールドゲージは持ち越せない

レーザーのパワーアップは、そのステージが終了しても次のステージに持ち越せるのだが、シールドリングを3つ取って増えたシールドゲージは、また元に戻ってしまう。せっかく増やしたのに残念だが仕方がない。その代わりに、壊れたウイングは修理して元に戻してくれるぞ。

◆シールドはステージが変わると、また最初のメーターに戻る

トータルヒット数と1upそして勲章

ステージで何機の敵を撃墜したかが、画面上でわかるようになっている。この撃墜数が加算されたものをトータルヒット数と呼び、100ごとに1upする。また、各ステージではある条件で勲章がもらえる。この条件に関してはすまないが、まだ秘密だ。いろいろと試してみてほしい。全ステージで勲章をそろえることができるかな？

◆ステージクリアの後に各ステージでの自分のヒット数を確認できる

◆ランキング画面で、自分のトータルヒット数を見ることができる

MISSION-1 SCRANBLE

新生スターフォックス出撃開始 懐かしのボスも出るぞ！

新生スターフォックスの初出撃となるステージがコーネリア防衛軍の要、惑星コーネリアだ。緑豊かで文明の進んだ美しい星も、ベノム軍の襲撃で街は破壊されている。スターフォックスの目的は、コーネリアをおびやかすベノム軍を排除することだ。まずは腕試しステージ。あせらずにいこう。

フォックス緊急出撃!! 市街戦の先にあるものは？

CORNERIA STAGE GUIDE

START→ ROUTE →BOSS

チームワークは大切に！

『スターフォックス64』は、登場キャラすべてが音声でメッセージをしゃべってくれる。これが実にクリアな声で、長いセリフも問題なし。しかも、声優さんにより、感情豊かに表現されている。でも、おもしろいからといって、味方を攻撃してしゃべらせよう！ なんて思わないこと。チームワークを大切にしておくと、後できっといいことがあるぞ。

ステージ内に分岐が出現?!

←ある条件を満たすと、滝の中に入ることができる。ヒントはファルコだ

←すると、SFC版のあのボスがリニューアルして登場する！ なつかしい!!

建物の間にアイテムあり

コーネリアの市街を抜けるときは、できるだけ、建物の間や狭いところを抜けてみるようにしよう。思わぬところにアイテムがあるので、ボス戦までに十分なパワーアップをすることができるぞ。

BOSS グランガ

アンドルフ軍の先陣をきる最初のボス。オールレンジモードになるので、敵に正面衝突しないように、旋回をうまく使って間合いをとる。背中から狙ってチャージ弾をぶちこめば、スマートボムを使わなくても勝てる相手だ。一気にぶっつぶせ。

↑画面内を走り回るので、正面から狙うと衝突しやすい。旋回して回り込み、後ろから攻撃するのがベスト。倒されたときのボスのセリフにも注目してくれ

隕石群を突き進む！回避運動を極めてノーダメージで切り抜けろ！

左ページのコーネリアで紹介したボスを倒すと、このメテオステージにやってくる。難易度としては低めに設定されているのだが、実際にプレイしてみると、トリッキーな隕石群にとまどうはずだ。ローリングだけの回避運動ではなく、加速、減速でアーウィンを制御しないと、切り抜けることはできないぞ。ローリング＆ブーストの技を覚えよう。

MISSION-2 METEO-STRIKE

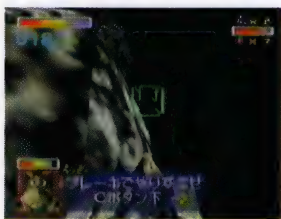
メテオ METEO

隕石群襲来!!敵の罠を見抜くことができるか？

METEO STAGE GUIDE

ショット連打よりも一発回避で

上にも書いたが、とにかくここは隕石群をいかに避けるかによって、戦況が変わってくる。小さい隕石はショットすることで破壊できるが、すぐ次ぎに現れる隕石に当たったり、敵に狙われたりするので、回避運動で切り抜けていったほうがいいだろう。まずは慣れることだな。

隕石群は回避で切り抜けよう

◆ブレーキは押した分だけブレーキがかかる。ウイングの開き方もかっこいい

◆先が見えたらブーストで一気に抜ける。敵がいるならローリングしながら加速だ

宙返りでアイテムをゲット

ステージ中にはタテにアイテムが配置されている場合がある。こういう場合には下のアイテムを取ると同時に宙返りを決める。するときれいに上のアイテムも取ることができるのだ。キレイかつかっこいいのだ。

START→

ROUTE

→BOSS

BOSS メテオ・クラッシャー

いやにおちついた口調で話すボス……だが、実はとんでもないヤツだったりする。それは君たちの目で実際に見てもらうとして、弱点は黄色いコア。移動する盾から見える部分を攻撃して破壊すること。これまたスマートボムなしでいける相手だぞ。

◆中央の盾が回り、黄色いコアが見えかくれする。ここを狙って攻撃。意外にあっけない結末になるが……。忠告として敵の言うことは信じないように

MISSION-3 DEFENCE

前線基地防衛命令。宿敵スターウルフ登場！

ステージ最初から終わりまでをオールレンジモードで戦い抜く初のステージだ。コーネリア軍の前線基地を襲うベノム軍から、基地を守ることが目的だが、ここで、これからの宿敵となるスターウルフが現れる。しかも、こちらのヤバイ状況の時に現れるので激戦は必至。かなりハードな戦いを強いられるぞ。でもこの空中戦のすごさは他では味わえないぜ。

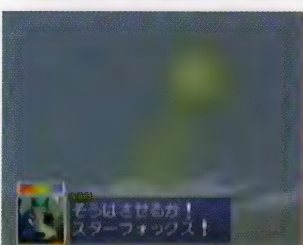
惑星フィチナ
PLANET FICHINA

コーネリア軍前線基地へ初のオールレンジモードフルステージ

FICHINA STAGE GUIDE

START → ROUTE → BOSS

宿敵スターウルフとのファーストバトルだ

このステージでは前線基地を取り囲む敵の戦闘機を撃墜することが任務だが、敵の策略により、基地に爆弾をしかけられてしまう。その爆弾を解除にむかおうとした瞬間、空から4体の黒い戦闘機が現れる。そう、やつらこそスターフォックスの宿敵となるスターウルフだ。

ウルフVSフォックスの因縁の始まり

↑上空より現れる漆黒の影。超一流パイロット、ウルフ・オドネル来襲

↑アンドルフの甥であるアンドリュー。生意気な口をたたくぞ

敵を破壊してリングを出せ

敵や障害物を破壊するとダメージを回復してくれるサプライリングが出現する。特に基地の周りの障害物は、壊せば必ず出現するので、これでダメージを回復しよう。スターウルフ戦では絶対に必要になるぞ。

BOSS スターウルフ

スターウルフの駆る4機のウルフェンはアーウィンに負けるとも劣らない性能を持つ戦闘機だ。後ろに回られると集中砲火をあびるので、宙返りで切り抜けて戦おう。自分以外の仲間、特にペッピーは狙われやすいのでそちらの配慮も忘れずに。

↑アーウィン同様、攻撃、旋回能力にもすぐれたウルフェン。ロックオンしてホーミング弾で攻撃しないと当てられないぞ。これからの宿敵になるので挨拶代わりにぶちのめせ

X空域に広がる謎の障害物。作ったのは誰だ? 壊すのは俺たちだ!

ステージの難易度自体は高くないが、メテオ同様、障害物に悩ませられるステージになりそうだ。落ちついて回避運動をとりつつ、アイテムは残さずゲットすること。敵の攻撃自体は厳しくないが、障害物のすきまからアッと驚くような攻撃をしてくるヤツもいるので注意。ローリングは3Dスティックと組み合わせて移動しながら使うようにしよう。

MISSION-4 ALL-PANIC

セクターX
SECTOR-X

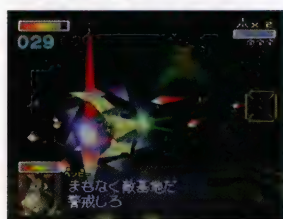
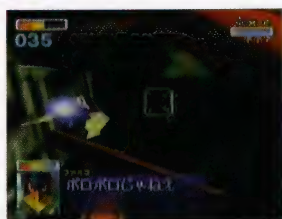
人の造りしもの……制御不能のマシンを破壊せよ

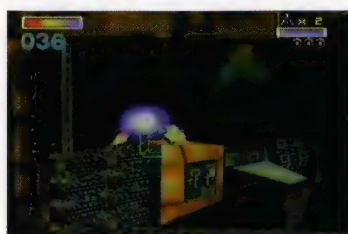
SECTOR-X STAGE GUIDE

宇宙空間にさまよう機械の亡霊をたたけ

セクターX,Y,Zの3ステージは宇宙空間で戦うステージだ。惑星とは違い、地上がないので、上下の移動もかなり自由にできるようになる。

といっても、このセクターXは、障害物がうようよしているので、そう自由には行き来できないのであしからず。

障害物はかわして抜ける

◆ローリングしながら3Dスティック左右で、さらに移動して回避できる

◆障害物の間をすり抜けるのも、機体を垂直に傾けたりするなど工夫をしよう

誰の落とし物? 謎の産業廃棄物

ステージ内には機械の部品が散乱している場所がある。一体誰が何のためにここに捨てたのか? それとも置き去りにしているのか? 答えのカギは待ち受けるボスが握っている。

START➜

ROUTE

➜BOSS

BOSS HVC-09

完成前に放棄された機械。そのせいかどことなく調子がおかしく、言ってる言葉も支離滅裂だし、攻撃パターンもわけがわからん。しかも、イベントでスリッピーが無茶をしてしまうので、こっちもパニック状態になる。はやいところ倒してしまおう。

◆腕はぶん回すし、ロケットパンチはあるわで、おかしいマシンのボスなのに、結構攻撃パターンは楽しませてくれる。左右に逃げてチャージ弾をぶち込んでいこう。スマートボムも効果テキメンだぞ

MISSION-5 MOBILESUIT

人型戦闘マシン登場！発進の仕方も動くパターンもメチャいかすぜ。

コーネリア防衛軍宇宙艦隊を守りつつ、敵主力艦隊に攻撃を仕掛ける胸高鳴るステージだ。しかも敵軍の中には人型戦闘マシン、みんなが知っている言葉でいうとモビルスーツが出現する。大艦隊の中を抜けていくシーンや、敵マシンとの戦いはかなり力が入ることうけあいだ。今までに見たことのない宇宙戦を体験できるぞ。

セクターY
SECTOR-Y

敵機大襲来!! 人型戦闘マシンとの壮絶なる戦いへ

SECTOR-Y STAGE GUIDE

START → ROUTE → BOSS

敵の動きはみとれるほどスゴイ！

とにかく、敵のマシンの動きには注目してくれ。回避運動や、その後の攻撃、バーニアでの姿勢制御など、今まではアニメでしか見られなかったような動きをすんごい画面で見せてくれる。これに見とれてると攻撃されてしまうのだが、それくらいの価値は大アリだ。

ホーミング弾で確実にしとめろ

↑バーニアで回避する敵。姿勢制御の仕方がマニアックなほどすごいぞ

↑動きがつかみづらいので、ホーミング弾で確実に落とそう

敵主力艦隊を駆け抜けろ

さらにすごいのは、敵艦隊を突き進むシーン。敵の猛攻をかいくぐりながら戦艦の砲台を撃ち抜いていく興奮は、他のゲームでは味わえない！大きい画面と、いい音響で体感してもらいたい。

BOSS サルデスII

そう、ボスも人型だ。しかも最後に出てくるのは白いヤツだ。とどめは写真の通りの発進シーン。ひざを折って発進するところなんか思わず「いきまーす！」と言ってしまいそうになるぞ。動きも早いので宙返り、Uターンで追いかけて攻撃だ。

↑やっぱ、発進シーンはこうでなくっちゃね。いいとこどりのツボをおさえまくった演出も楽しめるゲームだ。でもコイツは敵なので容赦なくたたき落としてやりましょう。ホーミングが確実だ

第3のマシン初登場！今度は深海だ！フォックス海底狐になるの巻

ついに判明した第3のマシンはなんと潜水艦だった。これでフォックスは陸海空を制覇したことになる。で、この潜水艦ブルーマリンだが、操作性は基本的にアーウィン、ランドマスターと同じ。潜水艦であるにも関わらず、ローリングもかましてくれるので、回避性能も優れているぞ。また、Bボタンでのミサイルは無限に撃てるので爽快感もバッチリだ。

MISSION-6 SUB-MARINE

アクアス
AQUAS

潜水艦ブルーマリン出撃 深海の奥の青の秘密

AQUAS STAGE GUIDE

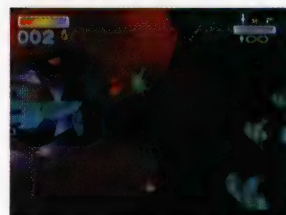
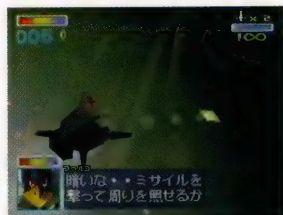
START→

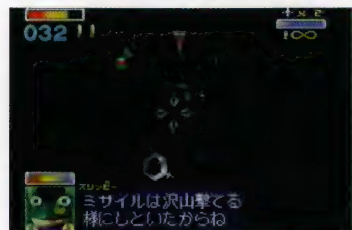
ROUTE

→BOSS

マリンスノー降る深海へ進め

ブルーマリンを駆って深海へと突き進むステージ。ベノム軍により汚染の始まっている深海を元の青い海に戻すためにも、最後に待つボスを破壊するまで戦い抜こう。海底は暗いのでミサイルの爆発光で照らしながら進むといいぞ。

潜水艦でも操作性バツグン

←潜水艦史上初？のローリング。中に乗っているフォックスは無事なのか？

←ミサイルを撃ちまくって、暗い海底を明るく灯そう。これで奥が見えるぞ

ミサイル弾数無限！撃って撃って撃ちまくれ

うれしいことにミサイルが撃ち放題の出血大サービスだ。これなら敵も怖くはないはず。ショットと併用して使って、攻まりくる敵をせん滅しよう。ステージ最初に出現する魚は倒せないので撃たないように。

BOSS バクーン

深海のボスは貝の化け物だ。2本の貝柱を先に壊さないとダメージを与えられないぞ。貝が閉じるときに衝撃があり、一瞬だけ操作不能になるので、その瞬間を狙われないように左右に移動しながら攻撃すべし。

↑こんだけ大きな貝柱ならみんなで食べても余りそうだけど、こいつのおかげでアクアスの海は汚染されている。はやいとこやっつけて、きれいな海を取り戻そう。ブルーマリンはこのステージだけしか使わないぞ

MISSION-7 PINK-CAT

謎の美女パイロット、キャット登場。ファルコとの関係は？

ベノム軍によって汚染されたゾネスの海域を戦うステージ。ここでは、女性（猫）パイロット、キャットが登場し、フォックスたちに協力してくれる。その出自や、なぜ、フォックスたちに協力してくれるかは不明だが、ファルコと知り合いのようだ。しかも腕は超一流のパイロットときている。これはぜひ、協力をお願いするっきゃない！

惑星ゾネス
ZONESS

汚染海域に潜む罠
女パイロット、キャット登場

ZONESS STAGE GUIDE

START→ ROUTE →BOSS

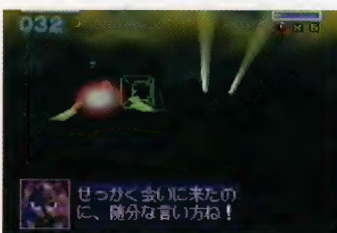
青い海を取り戻せパート2だ！

ゾネスでは海の上をアーウィンで飛行することになり、海底には進入できない。水面ギリギリは飛行できるが、ステージ中盤には、機雷がある場所があるので、十分に気をつけよう。キャットは一定の場所までいくと、突然現れて助けてくれるぞ。キャットの声がまた魅力的なのでベリグ！

サーチライトをぶっこわせ！

←ローリングで敵弾を切り抜けるのはもう覚えたよね。レーザー系ならはじいてくれるぞ

←サーチライトのおかげで敵がよってくる。やっかいなライトを破壊していこう

キャットの素性が知りたいニャン

とにかく大人って感じの魅惑のボイスで現れる、キャット。ピンクの機体もあでやかながら、協力してくれる腕も信頼できる。ぜひスターフォックスの一員になってもらいたいんだけど……ファルコは迷惑そうだぞ。

BOSS サルマリン号

カタ〜いイヤなボスだが、うれしいことに、吐き出す鉄球を壊すとリザーブボムのアイテムをガンガン出してくれる。これを利用してスマートボムを乱射することができるぞ。これならかなり強力な攻撃が可能になるってもんだ。

▲スマートボムを使ってもなかなか倒れないカタめなお方。水中に潜ったら、トゲトゲつきのハンマークレーン攻撃がくるので、注意しよう。あとは力押しで、一気に沈めてしまおう

あの映画を超えた？超巨大円盤来襲で、コーネリア前線基地の運命の日

先の惑星フィチナ同様、コーネリア軍基地を守るミッションステージだ。最初から最後までオールレンジモードなのだが、フィチナと比べて大きく違うのは、敵の数が圧倒的に多いことだ。スターウルフは現れないのだが、超巨大円盤とそれをとりまく敵機の数ははかりしれない！　スターフォックス最大の空中戦が展開されるぞ。

MISSION-8 AN OLD FRIEND

カタリナ
KATARINA

フォックス援軍出撃 前線基地を守れ

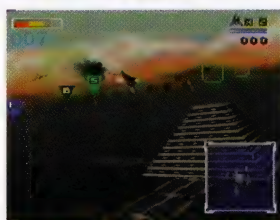
KATARINA STAGE GUIDE

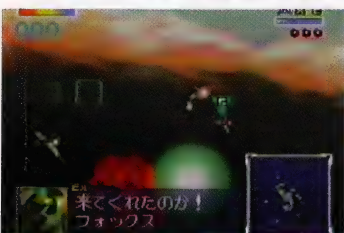
START → ROUTE → BOSS

円盤が来る！ この画面で戦えるなんて感激

フォックスの旧友であり、同じパイロットのビルが登場。彼の援軍として到着するスターフォックスだが、なんせ敵機の数が多い、しかもどれが敵で味方だか区別がつかないときた。こういった場合はホーミングが目安になる。ロックオンするのは敵だけなのだ。

ロックオンで敵機だけを狙え

←とにかく多い戦闘機の数。敵も味方も入り乱れての大空中戦だ

←ロックオンできればそれが敵だ。味方に当てないようにホーミングでいこう

ついにきた超巨大円盤。どうやって倒す？

とにかくでかい円盤。シューティング史上、こんな敵がいたであろうか？　その壮大さに圧倒されそうだけど、こやつを倒さないと先には進めない。ビルのメッセージをよく聞いて反撃に移ろう。

BOSS グレート・デイッシュ

円盤は一定の間隔でハッチを開いたり閉じたりする。このハッチが開いたときが攻撃のチャンスだ。スマートボムで一気にハッチをたたき壊して、ダメージを与えよう。まちがっても、円盤の下で宙返りをしないこと。円盤にぶちあたるぞ……。

↑ハッチを壊したら、円盤下部中央部分にダメージゾーンが現れる。こいつに集中砲火をあびせて、円盤をたたき落とそう。この落ちるシーンがまたかっこいいんだ。でもこんなの落ちてきて基地は大丈夫？

MISSION 9 FIREBALL

ソーラー
SOLAR

灼熱地獄の惑星
アーウィン危機一髪

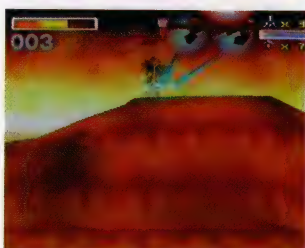
真っ赤に燃える灼熱の炎。キミのハートも熱く燃えているか？

表面温度9千度まで耐えられるアーウィンもたじたじの灼熱惑星。炎にかするだけでシールドエネルギーが減ってしまう、まさに地獄だ。ローリングで防御してもたいして効果は得られないので、地表すれすれに飛ぶことはやめて、下から吹き上がる炎柱からもできるだけ距離をとること。敵は強くないので、回避運動をメインに飛行しよう。

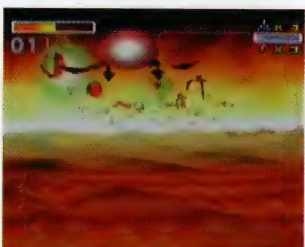
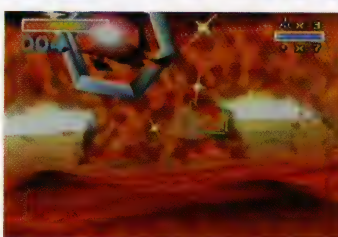
SOLAR STAGE GUIDE

START → ROUTE → BOSS

炎は加速、減速で切り抜けろ

惑星の地表から吹き出る炎の柱は接近するだけで、シールドが減ってしまう。もちろん直撃すると、かなりダメージをくらってしまうので注意大だ。地表に接近してもダメージがあるので、機体を垂直に傾けるのも危険。なるべく高度をとって、炎柱は加速、減速で切り抜けるようにしないとつらいぞ。

見てるだけでも熱そうだよ

←ローリングしながら加速すればダメージは最小限に抑えられる

←チームメイトも信頼すること。特にファルコは役に立つぞ

回復アイテムは絶対取りのがすな

ダメージも受けるが、回復アイテムも多く出現するので、出たら必ず取って回復しておこう。後半のボス戦までにシールドを回復しておかないと辛い戦いになるからね。

BOSS サンガー

溶岩でできたかのようなボス。ファルコのセリフでもあるが、かなりトンじゃってる。でもその動きはすんごいリアルで、気持ち悪いほど。腕を狙って攻撃して、その動きをじっくりと見てくれ。

↑攻撃パターンも多彩。2回目の右手攻撃のあとに、溶岩の津波が押し寄せてくるので、ひたすら逃げよう。『ナ○シカ』の巨神兵をどことなくほうふつとさせる姿だよね。どろどろ感もいい味でてるよ

ランドマスター出撃！とらわれのスリッピーを救助に向かうのだ。

セクターXのボス戦でスリッピーが飛ばされてしまうイベントが発生すると、このタイタニアのステージに来ることができる。ペパー将軍いわく「関係ない星にいくのか？」とのことだけど、やっぱり大切な仲間をほうってはおけないよね。ここは男をみせてスリッピーを救出に向かおう。砂漠の星タイタニアでは、戦車ランドマスターでの出撃になるぞ。

MISSION-10 LANDMASTER

タイタニア
TITANIA

スリッピー救出作戦
ランドマスター出撃

TITANIA STAGE GUIDE

ランドマスターの快進撃だ

砂漠のステージをランドマスターで突き進む。ステージ前半は、ランドマスターのみの単独走行になるが、中盤からはファルコやペッピーも空からアーウィンで援護してくれるので、楽になる。とはいっても空からくる敵の攻撃を避けるのはちょっと辛いぞ。

障害物をすり抜けよう

◆障害物の隙間にアイテムがある。残さずとってパワーアップしておこう

◆回避はローリングと片輪走行（RかZどちらかを押すとできる）で切り抜けよう

なんと地雷まで！ やることエグイよ

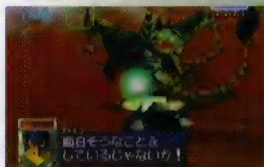
ときたま地面にある緑色の四角い物体。なんだろ？と思って近づくとこれが地雷ときた。接近すると爆発するので、攻撃するかおもいっきりよけて、近寄らないようにしよう。1つ当てれば誘爆するのも忘れずに。

START→

ROUTE

→BOSS

BOSS ゴラス

スリッピーをとらえているのは植物タイプのボス。スリッピーを救出しないと、敵の分析をしてくれないので、早めに触手を攻撃して、スリッピーを解放してあげよう。その後は解析結果がでるので、戦いやすくなるぞ。

◆うねうねと触手をのばして攻撃してくるボス。ローリングとホバリングを使って回避してショット連打で叩きのめそう。ダメージをうけすぎるとホバリングが使えなくなってしまうので注意だ

MISSION-11 TRAIN TRAIN

ランドマスター再び出撃！ 敵輸送列車を破壊せよ

ここも血沸き肉踊るステージ。どちらかと言えば防戦のほうが多かったスターフォックスだが、ここは敵を一方的に攻められるぞ。しかも、補給待ちの敵の輸送列車を襲うというシチュエーションだ。これ以上ベノム軍に補給物資をつぎこまれてはやっかいなので、遠慮せずに破壊してさしあげよう。画面の構成もメチャかっこいいステージだ。

マクベス MACBETH

敵の援軍列車発見 補給路をたたけ

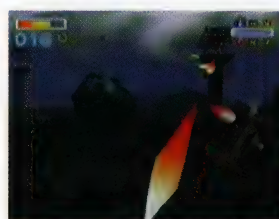
MACBETH STAGE GUIDE

START ROUTE BOSS

補給列車をこっぱみじんにせよ

ランドマスターで前方を走る敵補給列車を攻撃するところからステージは始まる。列車は貨物車を引いているので、まずは貨物部分から攻撃して破壊していこう。最終的にある条件をクリアすると、列車が暴走して補給基地ごと吹き飛ぶのだ。このシーンは必見！あのRPGでのシーン以上だ。

狙うのは列車のみ！ ザコはほうっておけ

◆ホバリングでルートを切り開く。列車に集中砲火をあびせてダメージを与えよう

◆ローリングで回避しながら攻撃に転じる。障害物ごときでダメージをくらうなよ

空の敵なんか気にすんなよ

ランドマスターによる地上からの攻撃では空の敵は狙いにくい。そういう時は、画面中央に飛んできたときのみを狙って攻撃しよう。そうすれば、無駄なく敵を攻撃できるぞ。

BOSS ベンジャミン

列車から有線で現れるボス。いわゆる凧状態だ。風にゆられてゆらゆらする動きも絶妙だが、ここはボスをあえて無視して、線路わきの８つの安全装置をオンにすることを目標にしよう。そうするといいことあるぞ。

◆空中から2本の槍状のものを降らしてくる。直撃すると最悪。槍の間隔が広いのでうまく間を抜けるように進路をとろう。にしてもボスの動きがこれまた絶妙。シチュエーションといい最高のステージのひとつだ

最終防衛線突破！待ってろよアンドルフ。お前の悪行もこれまでだ！

ベノム軍の防衛衛星をたたくステージ。こいつをたたけば、アンドルフはもう目の前だ。気を引き締めて戦い抜こう。ステージはオールレンジモードで構成されていて、敵の防衛基地を破壊すればミッションクリアになる。ここをクリアすれば、文字どおりベノム軍との最終決戦が待ち受ける。あれ？スターウルフは……と思った人。それは次号で。

STAR FOX 64

MISSION-12 DEFENSE LINE

防衛衛星ボルス

BOLSE

最終防衛線突破 敵の軍事基地を壊滅せよ

BOLSE STAGE GUIDE

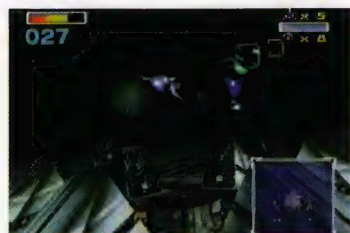
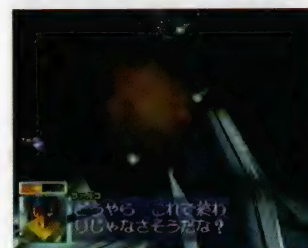
敵最終防衛線をたたきつぶせ

フィチナ、カタリナと違ってステージに現れるのは敵の基地。なので、遠慮なく攻撃をくらわせることができるぞ。その前に基地を取り囲むバリアを破壊しなければならない。基地の周りに建つ柱のてっぺんをすべて攻撃すればバリアは解除できる。

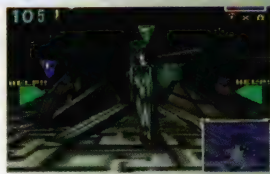
敵はホーミングで落とせ

◆うろちょろ飛ぶザコはロックオンしてチャージ弾で一気に落とそう

◆バリアに当たるとダメージだ。先に柱のバリア装置を破壊しておこう

仲間のシールドにも注意しよう。

常にチームメイトのヘルプに応えるのもリーダーであるフォックスの役目だ。狙われやすい、ペッピー、スリッピーのシールドに注意して、ヘルプが入ったらすぐに助けにいくようにしよう。

START → ROUTE → BOSS

BOSS ボルス・コア

バリアを破壊すると、敵基地の中心部がむきだしになる。中心部はゆっくりと回転しているので、攻撃ポイントをはずすと当たらない。タイミングをみはからって攻撃しよう。中心部のコアをすべて破壊すればクリアだ。

◆接近しすぎるとダメージをくらうので、距離をとって、中心部の光っているコア部分をすべて破壊しよう。ダメージを受けたら基地の外周の障害物を破壊すれば、シールドサプライが出現するので、それで回復しよう

STARFOX64 スターフォックス64 発売記念

スペシャルインタビュー

『スターフォックス64』発売直前スペシャル

僕の話長い?……あーゲームがよくしゃべるってことですね(笑)

——SFC版の『スターフォックス』はちょっと難しすぎたという人も多かったんですが、64版はいかがですか?

宮本　全然ラクです。もともとSFC版もやさしく作るつもりだったんですが、土壇場の処理時間の関係で難しかったので、今回の64版ではやさしくしようというのがありました。ただあんまりやさしくしすぎるとバカみたいって言われるので、最後にはちょっとシメました。たぶん、ほどよいバランスに仕上がっていると思います。モニターをやってるスーパーマリオクラブの女の子から「生まれて初めてクリアできたシューティングゲームです」なんて言われたりもしましたし、ゲームのうまい子は、1ゲーム目で中盤以上までいって、2ゲーム目か3ゲーム目でクリアしちゃいますね。N64ユーザーというのはヘビーユーザーじゃなくって、軽くゲームと接したいという人を広く取り込んでいきたいし、そういう意味ではシューティングゲームだからと言わず、遊んだ人にもそれなりに満足感を持ってもらえる商品になったかなと思います。いままで僕がいちばん大事なのは、マリオクラブで何点点数を取るかとか、ゲームバランスがどうだとか、いろんなことよりも、こういうゲームが好き嫌いって言ったときに、割と愛情が持てるゲームになったなあと思うんですよ。言い換えれば、イヤな感じのヤツというより、結構いいヤツみたいっていう感じですごく良かったなと思います。

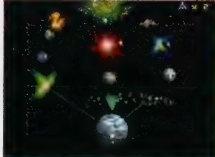
——今回、よくしゃべりますね。

宮本　僕の話、長いね。

——宮本さんの話ではなくってキャラがよくしゃべりますねということなんですけど(笑)。

宮本　ああ、そういうことね(笑)。ロムも捨てたもんじゃないでしょう(笑)。もともとキャラにしゃべらせるというのは『マリオ64』からの課題で、『SF64』ではもっと圧縮効率をあげて、30分以上しゃべっていると思うんですよね。あのメモリで30分以上しゃべれるということは、今後、たとえばラップをやるとかね、そういう垂れ流しじゃない音の組み合わせで遊ぶということは、さすがカセットだなと感じとっていただけるようになるでしょうね。

——会話のパターンはどのくらい入っているんですか?

宮本　数えてないなあ(笑)。トータルで400メッセージ以上はあると思うんですよ。お決まりで出てくるやつと、プレイヤーの状態で出てくるやつと、それに時計を見ていて出てくるやつとか(注:時計とはプレイ時間のこと)いろいろありますから。ちょっと飽きるけど、まあ飽きない程度かな、という感じですね。

いいでしょ、あのキャラクター!!

——スターウルフの感じもすごくいいですよね。

宮本　いいでしょ、あのキャラクター。2回目のときは「性能があがっている!」とか言ったりしてね(笑)。セリフ書くときには仕様書代わりに書いているんですよ(笑)。普通キャラが「性能がアップしている」なんて言うかなあ(笑)。でもルート2のウルフは初心者にはキビシイかもわかりませんね。ただ、逆にゲーマーにはホネのあるステージでしょう。

——任天堂のゲームにしては、アレ?っていうキャラクターなんかも出てきますよね。たとえばキャットとか…。

宮本　あれ、色っぽく取りなおしたんですよ。それにしてもホント色っぽくしゃべってますよね(笑)。

(編集部注:キャット・モンローはゾネスのステージとうまくいけばマクベスのステージで会うことができるぞ。どういう条件で会えるかは、まだ秘密)

ルート分岐で難易度も変わる

ルート分岐した時に難易度の高いステージに行くと、難易度の高くないほうへとルート変更ができる。なので、このメッセージが出たら、自分は難しいレベルのほうへ向かっていると思ってくれ。ハードゲーマーなら迷わず進め。

↑P69のルート表を確認。どのルートがハードルートかな?

任天堂(株)情報開発部 部長

マリオ、ゼルダの生みの親としてあまりにも有名。今回『スターフォックス64』ではプロデューサーとして携わったが、開発後半では自ら開発に関わるほどのイレコミようだったとか。

東京ゲームショウカンファレンス後に取材させていただきました

宮本さんが今抱えているゲームの数は？

本誌128ページから詳しく解説しているけど、現在宮本さんが何らかの形で携わっているゲームの数は15本以上！『フォックス64』も最初は軽く関わるはずだったのが、いつのまにか中に入ってのめり込むほどになったとか……。

⬆宮本テイストが存分に味わえることうけあい

円盤をもっと回しとけばよかったなぁ。と

――SFC版では映画の『スターウォーズ』と『トロン』を合わせたようなコンセプトで作られていましたよね。

宮本　ゲームの基本設定というのは前作で終わっていましたし、今度はN64でどう展開しようかという風に絞っていたのですが、アートディレクターは前作と同じ者なので、ゲームデザインのスタイルはあまり変えないでおこうと。どの要素に力を入れたかというと、画面をリアルに描こうとかそういうことではなくって、キャラクターを生き生きと立たせるとか、しゃべらせるとかのほうにポイントを絞っていましたよね。だからもっとマシンパワーがあると、たとえば飛んでいるUFOの飛びかたなんかも工夫してみたかったですね。このあいだも『マーズアタック』なんか観ていて、「あー円盤でも回しておいたらよかったなぁ」なんて思うんです(笑)。円盤を回すなんてカンタンなことなんですけどねぇ。一個ずつの機体の微妙な動きであるとか、円盤が全部回っているとか、そういう意味でまだまだやり足りないですね。テクスチャを磨いたらもっとカッコよくなりますしね。

――続編を作られるとすれば、どんな風になりますか?

宮本　狙っていた『スターフォックス』はもう終わったという感じですね。ただ『SF64』が営業的にうまくいって「また作って」と言われたら、ストラテージマップやシステムをどう充実させるだとか、360度の4人対戦をもっと展開できないかとか、そういう方向になるでしょうね。

――主人公にキツネを選んだのは、任天堂本社の近くに伏見稲荷があるからだとか…。

宮本　そうなんです。一応縁起をかついで(笑)。稲荷フォックスということで。BBCが取材に来たときに初めて世界に明かそうと思ってたネタなんですが(笑)。

――『SF64』が完成するとカセットを奉納されるんですか?

宮本　そうかぁ、せなあかんかなぁ(笑)バチがあたって売れへんかったらどうしよう(笑)

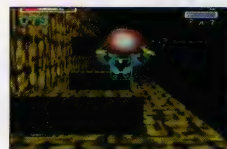
スターフォックスファンに一言

宮本　今インタラクティブムービーと言うと誤解されちゃうんですけど、ちょっとした断片のSFアニメーションを見てた、やってたようなというのが『SF64』の狙いですから、お話を見ているようで、自分が演じている、まさにRPGかなぁと思っています。仲間のキャラクターもちゃんと立っていて、自分が辿るルートでお話がちょっとマルチになっているという意味では、正統派のインタラクティブから攻めたムービーとも言えるでしょう。今までのインタラクティブムービーのやりかたというのは、どうしてもムービーのほうから入ってくるのが多かったんですね。決してそういったやり方に対抗しようというんじゃなかったんですが、作ってきたら結果的にそうなったんですね。

――最後にスターフォックスファンの方に一言お願いします。

宮本　難易度はお話したようになっていますので、自分で目標を作って、やさしいと言わずに頑張ってください、ということですね。最後の○○○○○モードは難しくなりましたんで、やりごたえはあると思います。SFC版が難しくて痛い目に遭った人に対しては、今度は全然大丈夫ですと言いたいです。前にもお話ししましたが、実はシューティングゲームというのは、パズルゲームと同じように女の子にも子どもにもできるゲームなんです。操作は複雑ですが、全部覚えなくても遊べるようにできていますし、だからお母さんも一度遊んでみてください。意外と面白いですから。

今はまだ秘密！ 自分の目で確かめよう！

今回の記事では紹介できなかったが、『フォックス64』にはまだまだ隠された秘密がある。キーワードは勲章とレベル2。すべてのステージをクリアすることが条件だが、腕に自信のあるゲーマーなら、まずはオールステージクリアから目指そう。

⬆申し訳ないが勲章の秘密などは次の号まで待たれよ

パズル要素の高い痛快アクションゲーム『ブラストドーザー』。
タイムアタックレースなどのミニゲームを含めて
ステージ数はなんと約60ステージ。
さ・ら・に、一度クリアしたと思ったらまだまだその先があったのだ!
こりゃ～一筋縄ではいきませんぜ、旦那。

●発売元:	任天堂
●発売日:	発売中
●価　格:	6800円
●容　量:	64M（バックアップ機能付）
●ジャンル:	アクション
●プレイ人数:	1人
●コントローラパック:	対応(14P)

6人の博士は救出したか?

全てのステージでクリアの証「ゴールドメダル」を手に入れたからといって簡単にはエンディングを迎えさせてくれないのがこのゲーム。有害な化学物質FK540を安全に爆破することができる科学者6人を全員探し出さねばならないのだ。しかもこの科学者達は、世界のあちこちに散らばっている上に、みょーな場所に隠れている。世界が危ないっつーのに何やってるんだか。ま、しょうがないか。探すのもブラストドーザーである君の任務だし。下のヒントを参考にね。

アージェント地下鉄

出発地点から左の方へ行くと、低いところにラムドーザーがあるのが見える。その側の道路にあるブロックをバックラッシュで押して、車から降りて下へ。ラムドーザーを使い、TNTで扉状の部分を壊して地下鉄に乗車。マーカーのあたりで降りよう。

←こんなところに道があった

←マーカーのところで下車

エボニー海岸

列車の終点の駅ビルを破壊して、中にあったTNT爆弾を列車に乗せる。出発地点後方のトンネル(あらかじめ入り口のブロックを破壊しておく)を抜けたところにあるモアイ像を破壊。中から出てきたJボムにのって河口付近を空から探してみよう。

←モアイの中にはJボムが

←河口付近に博士がいる

アイロンストーン鉱山

コンボイのいる近くの山に人だけが登れる道がある。そこにラムドーザーが隠されているので、それに乗り込んで道なりに進んでみよう。すると、TNT爆弾とあやしげな建物が…。その建物をぶちこわせば博士の住むところに行けるのだ。

←このラムドーザーに乗る

←電車でもこれるんだけど…

オイスター港

まずは、トレーラーの進路を確保するのと同じ手順で、ボートを移動させる。次に一番手前のボートに乗り、その先にあるTNT爆弾で、3番目のボートの進行を妨害しているブロックを爆破する。あとはそのボートに乗って行けば博士のところへ行けるのだ。

←TNTでブロックを爆破する

←その先には博士がいるぞ

テンペストシティ

出発地点の右の方向にある建物の、アイテムの弾がおいてある壁にミサイルを撃ち込もう(かなりの弾を消費する)。道ができたら上にあがり、あとは博士のすむ家をふさいでいる木箱を破壊するだけ。ちなみにこの木箱も汚染された建物にはいるぞ。

←バリスタで弾を撃ち込め

←木箱は全部破壊しよう

グローリークロス

出発地点から見て画面左奥に地下に潜るような通路がある。これが博士の住む家の入り口。入るとすぐに博士がいるぞ。6人の博士の中でも一番見つけやすいところにいる。それにしても、こんなところに隠れている博士って暗い性格だよな、どうでもいいけどさ。

←けっこう簡単にみつかる

←こんなところに住んでます

オールゴールドをゲット そして惑星へ

6人の博士を見つけ、ゴールドメダルをゲットしたら、いよいよ宇宙へ旅立つのだ（って月にはもう行ったけどね）。博士を探し出すことのできた君ならきっとオールゴールドは取れるはず。取れていない人は、ミニステージはテクニックオンリーなので頑張るしかないけど、トレーラーのいたステージの謎解き部分（汚染された建物とRDUを100%にする）なら、ステイタスをしっかりチェックしよう。ステイタスが97%とか、99%とかなら、どこかでほんのちょっと残してきたっていうことだし、50%とか80%とかだったら、まだ行ってない場所があるってこと。隅から隅まで探し回ろう。とくに海なんかがあやしいぞ。

マーキュリー

スカイフォール、ラムドーザー、バックラッシュの3台の中から1台を選んでのタイムアタックレース。地上と違ってふわふわと浮いてしまうので思うように運転できないかも。しかも視点が固定なので見やすいように操作する必要があるぞ。

↓ちょっと乗り上げただけで、びよーんと飛んでしまう。速度もかなり落ちる

↑ターボを使うとスピードが上がるスカイフォール。でも通常速度が遅い

ビーナス

"月"と似たようなタイプの破壊タイムアタックステージだけど、いやーな感じに間隔を置いて配置してある荷物（たぶん。破壊するヤツね）が意外と壊しづらい。テールスライドよりも段差をうまく利用してまとめて破壊した方が効率がいい。壊し忘れに注意。

↓黒い物体が密集している真ん中に入るとタイムロスが大きい

↑あまり高くジャンプしないように十分注意しよう

マース

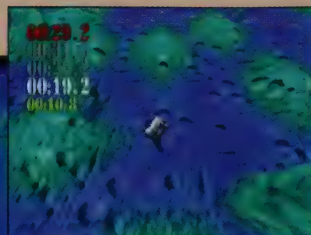
ふわふわと宙に浮かぶ球体を9個破壊するステージ。地面の溝を利用して破壊する。ステージの中心にはギボンズ迷路などでお馴染みの敵が3体いる。その敵の側にある球体の破壊がポイントになりそう。溝から斜めにジャンプするといいのだ。

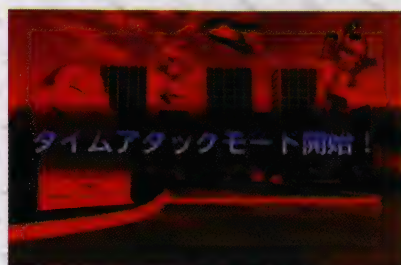
↓球体にうまく当てるにはちょっとしたコツが必要

↑ギボンズ迷路、バブーン迷路でお馴染みの敵。まじでむかつきっす

ネプチューン

バックラッシュオンリーのタイムアタックレース。コース自体は難しくないが、全体的に起伏が激しく、ところどころに柱のようなものが突き出している。重力が小さいのでフワフワしているのだが、青い色調のステージなので、水の中を走っているみたい。

↓柱が何本も突き出ているのが見える。ぶつかると衝撃が激しい

↑たいしたコースではないけれど、コース取りはしっかり考えよう

タイムアタックモード開始!

地球でのゴールドメダルを全て手に入れ、なおかつ惑星でもゴールドメダルを手に入れた君。まぁまぁえらい! ついにタイムアタックモードに突入だ。今まで頑張って暴走トレーラーと戦ってきたが、今度はストーリー無視でとにかくひたすら速さを競うのだ。基本的にトレーラーが暴走していたステージがタイムアタックモードの対象となる。さらに過酷になったゴールドメダルのタイムをクリアせよ。

タイムアタックモード制限時間

ステージ	難易度	制限時間
シミアン村	●○○	25秒
ブラックリッジ工場	●○○	40秒
アージェント地下鉄	●●●	50秒
ハボックシティ	●○○	1分10秒
キャリック港	●○○	1分10秒
シャトリー谷	●●○	1分25秒
アウトランド農場	●●●	1分45秒
エボニー海岸	●○○	1分45秒
アイロンストーン鉱山	●○○	1分30秒
クロムレックシティ	●○○	36秒
エコー谷	●●○	2分55秒
ビートン鉄道	●●○	1分35秒
テンペストシティ	●●○	52秒
ブラックタウン	●○○	1分45秒
ダイヤモンド砂漠	●●●	3分40秒
オイスター港	●●●	6分00秒
エンジェルシティ	●●●	2分50秒
エンバーカントリー	●●○	1分30秒
グローリークロス	●●●	1分10秒
クリスタル村	●●○	2分05秒
シャトル不時着	●●○	1分10秒

BLAST CORPS

オールプラチナメダルで完全制覇！

タイムアタックモードをクリアした君、結構えらい。しかーし、このゲームはそんなに甘くないのだ。なんと、せっかくクリアした全てのステージが水の泡、ってワケじゃないけど、ゴールドメダルのさらに上「プラチナメダル」が登場したのだ。このプラチナメダルは、タイムアタックモードなんて目じゃない。はっきり言ってほとんどがクリアぎりぎりのラインにタイム設定がしてある。マジきついぞ。

ステージ	タイム	ステージ	タイム	ステージ	タイム
練習 バックラッシュ プラチナメダル	13秒	ダイヤモンド砂漠 プラチナメダル	2分45秒	ミカタウン プラチナメダル	34秒
練習 Jボム プラチナメダル	35秒	オイスター港 プラチナメダル	3分3秒	シルバー広場 プラチナメダル	32秒
練習 サイドスワイプ プラチナメダル	14秒	エンジェルシティ プラチナメダル	1分40秒	グランダーズタウン プラチナメダル	1分34秒
練習 サンダーフィスト プラチナメダル	15秒	エンバーカントリー プラチナメダル	40秒	ギボンズ迷路 プラチナメダル	1分16秒
練習 スカイフォール プラチナメダル	4秒	グローリークロス プラチナメダル	45秒	フォールションGAS プラチナメダル	22秒
シミアン村 プラチナメダル	15秒	クリスタル村 プラチナメダル	1分	ハートランド プラチナメダル	47秒
ブラックリッジ工場 プラチナメダル	25秒	シャトル不時着 プラチナメダル	56秒	ジオード広場 プラチナメダル	23秒
アージェント地下鉄 プラチナメダル	31秒	サルベージ港 プラチナメダル	40秒	バブーン迷路 プラチナメダル	47秒
ハボックシティ プラチナメダル	28秒	ジェイド高原 プラチナメダル	1分15秒	マグマ島 プラチナメダル	1分10秒
キャリック港 プラチナメダル	40秒	オリオンプラザ プラチナメダル	35秒	ダガー港 プラチナメダル	55秒
シャトリー谷 プラチナメダル	49秒	マリーン地区 プラチナメダル	36秒	セイレン海 プラチナメダル	50秒
アウトランド農場 プラチナメダル	1分15秒	トワイライト工場 プラチナメダル	31秒	リザード島 プラチナメダル	1分35秒
エボニー海岸 プラチナメダル	1分12秒	クーター川 プラチナメダル	26秒	スケリー橋 プラチナメダル	1分36秒
アイロンストーン鉱山 プラチナメダル	54秒	キップリングGAS プラチナメダル	14秒	モーガン村 プラチナメダル	35秒
クロムレックシティ プラチナメダル	24秒	スリーク通り プラチナメダル	41秒	月 プラチナメダル	2分30秒
エコー谷 プラチナメダル	48秒	コバルト鉱山 プラチナメダル	36秒	マーキュリー プラチナメダル	1分10秒
ビートン鉄道 プラチナメダル	1分17秒	コルベイン山 プラチナメダル	46秒	ビーナス プラチナメダル	2分20秒
テンペストシティ プラチナメダル	30秒	バイソンラリー プラチナメダル	1分7秒	マース プラチナメダル	1分50秒
ブラックタウン プラチナメダル	55秒	モレーンチェイス プラチナメダル	1分1秒	ネプチューン プラチナメダル	1分28秒

練習バックラッシュ

プラチナメダル　13秒

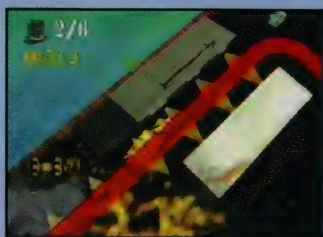
ハッキリいって、3つある建物をそれぞれ失敗せずに、ワンチャンスで破壊する必要がある。ただ、画面左上のベージュっぽい色の建物は硬いので一発では破壊できない。建物の前後にある小さい山を利用して双方から一度ずつ攻撃せよ。

練習Jボム

プラチナメダル　35秒

余裕があるように見えて結構きつい。破壊すべき建物の割れ目（どちらかに寄ってしまうと片側しか崩れなかったりするところ）の真ん中を、飛び上がらずに建物の足もとを崩すこと。飛び上がってど真ん中を崩して1回で破壊するのも手だ。

練習サイドスワイプ

プラチナメダル　14秒

慎重にやればわりと簡単。サイドでの攻撃はRボタンで行うが、ボタンは連打するよりも押しっぱなしで攻撃を加えた方が確実に破壊できる。あまりスピードを付けすぎると壊し損なうので注意。攻撃回数には余裕があるので心配はない。

練習サンダーフィスト

プラチナメダル　15秒

キーポイントは小さな木箱。木箱だけねらっていくとはずしてしまうことが多いので、コンテナと木箱、砦と木箱、というようにセットにして壊した方が無難。木箱や、コンテナは勢いをつけて踏みつければ壊れるので、それを利用するのもよい。

練習スカイフォール

プラチナメダル　4秒

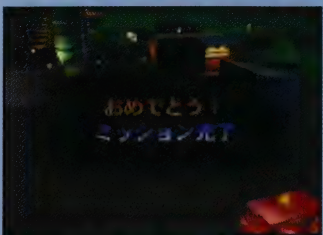
信じられないようなタイムだが、ターボのタイミングと、崖から飛び降りる角度を、何回か練習すればできるようになるはず。言わなくてもわかると思うけど、超ぎりぎりのタイムなので失敗は許されない。短いステージなので繰り返し練習しよう。

シミアン村

プラチナメダル　15秒

トレーラーの進路をひたすら切り開くだけ。ゲームの中でも一番簡単なステージなので、最初にやってみるのもいいだろう。マシンも扱いやすい“ラムドーザー”なのでプラチナメダルの厳しさを知るにはいいだろう。よく観察すれば楽勝だ。

ブラックリッジ工場

プラチナメダル　25秒

何度かトライしつつトレーラーの進む道をよく観察しよう。危険信号の矢印が出ている建物でも全体を壊さなくて済むものがあるはず。その建物をチェックしてできるだけ必要なところ以外は壊さないようにしよう。そうすれば楽になるはずだ。

アージェント地下鉄

プラチナメダル　31秒

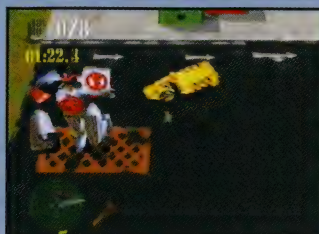
プラチナになる前もそうだったが、相変わらずチョムズのステージ。せまい道路とバックラッシュという最悪の取り合わせだ。ここはなるべく1回で破壊できるようなパターンを自分なりに研究してみるしかない。テクニックがものをいうぞ。

ハボックシティ

プラチナメダル　28秒

スカイフォールからJボムに乗り換えてビル群を破壊する。暴走トレーラーはビル群のど真ん中を抜けていくので、壊せばいいのは真ん中だけで、全て壊す必要はない。直線が見えやすいように視点を変えるのがよい。ビルは下からたたき壊せ!

キャリック港

プラチナメダル　40秒

はっきり言ってサイドスワイプでは、制限時間内に破壊活動を終了させることは不可能に近い。途中にあるサンダーフィストに乗り換えて破壊するのが正解だ。ただし、矢印の出てない建物は無視すること。間に合わなくなるぞ。

シャトリー谷

プラチナメダル　49秒

スカイフォールをうまく使って一気に建物を破壊するステージ。ターボの使いどころなどで多少難しいと感じるかも知れないが、要はバックラッシュが飛び跳ねるときと同じ要領で破壊するだけなので、慣れると爽快。芝生は減速するので注意。

アウトランド農場

プラチナメダル　1分15秒

がっちりとしたサイロがそびえ立つ農場。木造の建造物はわりと簡単に破壊できるが、赤い屋根のサイロがカタい。テールスライド1回ではとても破壊できないのだ。どうしても時間を食ってしまうので、その他の建物は1回で破壊しよう。

エボニー海岸

プラチナメダル　1分12秒

キーポイントは2つ。まずは出だしの車両乗り換え。いかにして速く乗り換えができるか。1発ですばやく乗り換えられなければやり直そう。もう1つのポイントは建物にTNT爆弾を当てる位置。建物の左側に当てれば大破するからだ。

アイロンストーン鉱山

プラチナメダル　54秒

前半のサイドスワイプはRボタン押しっぱなしでガンガン破壊。ただしスワイプの残り回数には気をつけて。サンダーフィストのあるところまでたどり着いたら速攻で乗り換えよう。そしたら後は必要なところだけ破壊すればいいのだ。

クロムレックシティ

プラチナメダル　24秒

ただ単に、トレーラーの進行方向に立っている建物を破壊すれば良いだけなんだけど、これがまた一筋縄ではいかない。はっきり言って時間がキビシ過ぎる。とにかく一回も引っかかることなくビルを破壊すること。破壊時に、左右に腕を振ると効率的。

エコー谷

プラチナメダル　48秒

列車と船の乗り換えがあるステージ。だが、乗り換えていたのでは2分以上かかる。実は、このモードでは、じゃまな建物さえ破壊すれば終了なので、列車も船も乗る必要がないのだ。必要な建物をひたすらJボムで破壊しよう。知ってれば楽勝。

ビートン鉄道

プラチナメダル 1分17秒

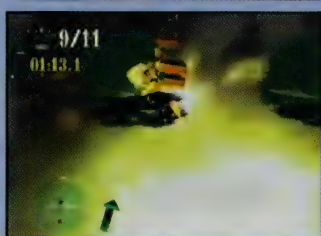
ここでの時間短縮の要は、乗り換え。列車からラムドーザーに乗り換えるとき、歩道橋を渡らずに左側から駅ビルの側を通り抜けて行こう。クレーンにラムドーザーを乗せたら歩道橋側に降ろし、今度は歩道橋から行けば間に合うはずだ。

テンペストシティ

プラチナメダル 30秒

ミサイルの残り数とアイテムの位置を確認しながら進んでいこう。あまりスピードは出さずに確実に破壊していくことが大切。ステージ自体は単純なのだが、バリスタのくねくねした動きが『ウェーブレース』のマイルスジェッターみたいで扱いづらい。

ブラックタウン

プラチナメダル 55秒

壊すべき建物が一直線に並んでいるので難しいワケがないのだが、一度バクテンを始めるとどんどんいってしまうサイクロンスーツが使いづらい。建物とサイクロンスーツの間合いをどれくらい取るかがキーポイント。それに慣れればいけるかな。

ダイアモンド砂漠

プラチナメダル 2分45秒

もっとも高度なテクニックを必要とされるステージの1つ。線路の左右に分かれた建物を、いかにしてロスなく壊せるか。バックラッシュの腕の見せ所だ。建物3ブロックは一気に壊したい。TNTは左側だけ破壊すればOK。

オイスター港

プラチナメダル 3分3秒

最もパズル要素が濃いステージだが、エコー谷と同じでパズルは無視。クレーンを使って橋にかかっているコンクリートを破壊したら、2番目と3番目の船を動かし、1番目の船の先にあるTNT爆弾で一番奥の建物を破壊する。あくまでもすばやく。

エンジェルシティ

プラチナメダル 1分40秒

バックラッシュで建物を破壊するステージ。路面の凹凸を利用できるところは問題ないが、凹凸もなく、しかも木に囲まれているところなどが苦労する。最後の建物が結構カタかったりするので時間的に余裕を持てるようにしておきたい。

エンバーカントリー

プラチナメダル 40秒

開始地点のすぐ右前にある建物の中にサイクロンスーツがしまってあるのでそれを利用した方が賢明。あとはサイクロンスーツ特有の間合いの取り方を研究だ。ちなみにこのステージにはバスタブとトイレがおいてある。たまには休憩もいいよね。

グローリークロス

プラチナメダル 45秒

破壊すべき建物にたどり着くまでに15秒かかってしまうので実質30秒のステージ。道が細く、減速してしまう芝生が多いので難しい。道奥のT字路になっているところの攻め方がポイント。君ならどう攻める?

クリスタル村

プラチナメダル　1分

初めに乗っているマシンはスカイフォール。しかし、このタイムでコイツでは役不足じゃ。建物のある谷間まで降りたらコンクリートの上を左に。コンクリートの終わりにあるラムドーザーで建物を全て破壊しながら逆走せよ! ちょっと恐いけどね。

シャトル不時着

プラチナメダル　56秒

スタート時はバックラッシュに乗っているが、画面右上の方角のTNT爆弾で破壊するビルの中にJボムが隠れている。まずはそこに行きJボムに乗り換えよう。建物を破壊するときにはガスタンクから破壊すると、爆風で周りの建物に影響があるぞ。

宇宙もプラチナメダル

月

プラチナメダル　2分30秒

宇宙での操作感に慣れていないだけに、さすがに慣れ親しんできたバックラッシュでも(だから!?)扱いにくい。建物の密集しているところにはテールスライドで突っ込み、段差を使って正確に仕上げていこう。くれぐれも跳びすぎないように。

マーキュリー

プラチナメダル　1分10秒

とにかくインベタで、ジャンプは極力避けるようにして走ること。ほんのチョットのジャンプのつもりが結果的に1秒も2秒もの差になってくる。こまめに視点を切り換えないと、壁に引っかかるので注意が必要。ラムドーザーがオススメ。

ビーナス

プラチナメダル　2分20秒

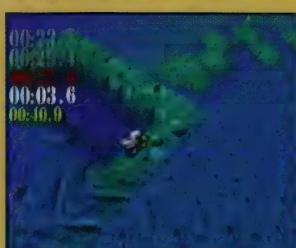
貨物(黒い箱みたいなヤツ)を破壊するステージ。地面がでこぼこしているので、低重力をいかした攻撃が期待できるが、勢いをつけすぎると吹っ飛んでしまう。溝や山を利用するときには斜めに進入して飛び跳ねるとちょうど良い高さに。

マース

プラチナメダル　1分50秒

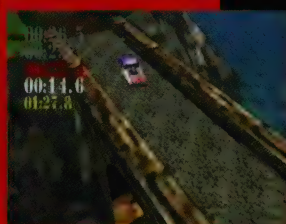
敵が真ん中で動いている中、宙に浮かんでいる球体をたたき落とすのは難しい。ましてや思うように飛び跳ねるのが難しいのでよけいに大変。どこから跳べば破壊できるのかをじっくり研究してから本番に挑むつもりで練習に励もう。

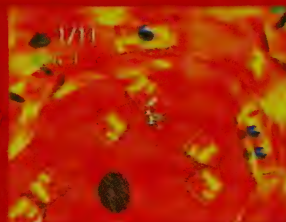
ネプチューン

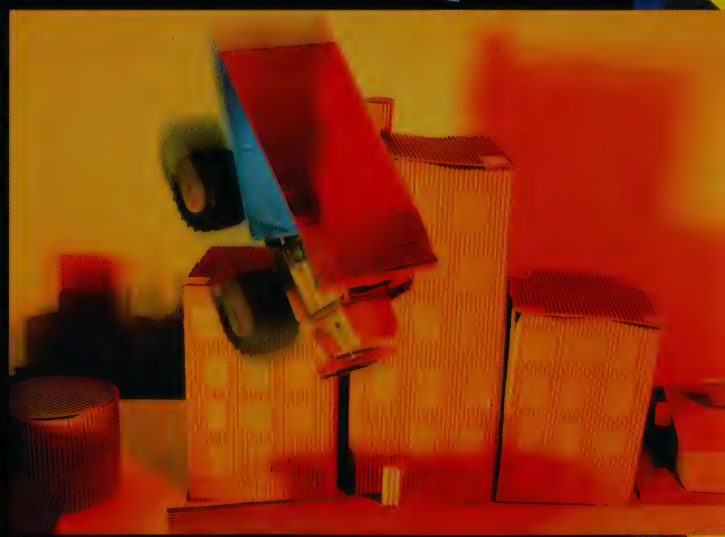
プラチナメダル　1分28秒

簡単なコースながらも、なかなかタイムの縮まらないタイムアタックレース。なるべくインを走りながらも、飛び跳ねないように注意すること。急な下り坂のところでイン側から飛び降りるとタイムの短縮になる。ドリフトも活用すること。

ミニゲームもプラチナメダル

レース系

自分のお気に入りのマシンで走ることができるタイムアタックレース。とはいっても、結局そのコースに合った最速マシンを選ぶことになるので、ほとんどのコースでホットロッドかスポーツカーを使うことになる。ここでプラチナメダルを取るということは、ショートカットとインベタの走りが重要だ。

破壊系

短い制限時間内に決められたものを破壊しなければならない。当然ながら少しのミスも許されないのだが、最も重要なのは破壊する順番。破壊活動をしていない「移動に要する時間」を短縮する事でタイムが決まってくる。何度かトライして、移動にかかるロスタイムをなるべく減らそう。

RDU系

ギボンズ迷路、バブーン迷路、トワイライト工場の3つ。一度通ったハズの道でもRDUを点灯させ忘れていたりすると、後で探すのに苦労する。両迷路は敵がいるので運の要素が大きいが、トワイライト工場は、ラムドーザーを使って建物を壊しつつ点灯させていくのが確実。一筆書きの要領でトライしよう。

プラチナの後には…

のび太と3つの精霊石

●発売元：	エポック社
●発売日：	発売中
●価　格：	7980円
●容　量：	64M
●ジャンル：	アクション
●プレイ人数：	1～4人　●コントローラパック：非対応

ついに発売しましたドラえもん。今月は今まで明かせなかった謎や秘密について、ぐいーんと迫ります。買ったけどまだクリアしてない人も、これからやってみる人も、大研究!!

もうドラちゃんワールドで楽しみましたか～!?

ジャックと豆の木だったんですなあ

←土がもりあがってて、ココ何だろなって思ったら…

←ジャック豆が育つ場所だったってわけ。これで天空へ

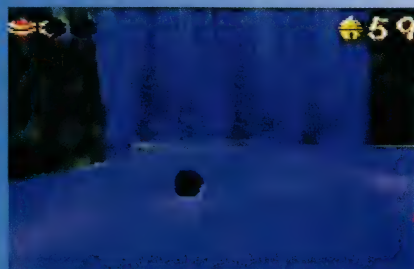
海賊船は謎だらけ!

海賊船に来たけどだ～れもいない…橋もかかってなーい!! さびしーとお困りのキミ。道順を教えてあげようね。

↑まずは赤くてデカいカニ3匹を倒すのだ

↑あ、扉が開いた! 押しボタンがあるじゃないの

↑やったー!! 手前の橋が現れた!!

↑この橋はのびないか…ん? 下の滝があやしい…

↑滝のうらにも隠しスイッチがあるのだ。そしてボス戦!!

奪われたものは、ここにあった!! ひみつどうぐ全一覧

大地ワールドで取り戻せ!!

◆宝箱は敵だったりする。かみつかれる前にかみつく!?

どこでもドアはゲームスタートの時に無条件で手に入る。桃太郎印のきびだんごを手にいれないと、ポケラには乗れないよ。妖精には必ず質問しよう。

のんびり野原	空気砲　タンマウォッチ 桃太郎印のきびだんご チャンピオングローブ
有袋恐竜ポケラ	エラチューブ　厄除けシール 衝撃波ピストル
木漏れ日と滝	通り抜けフープ こけおどし手投げ弾
火　山　城	やまびこ山

海洋ワールドで取り戻せ!!

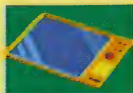
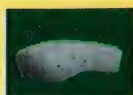
トロピカル海中	スモールライト　ジーンマイク タイムふろしき
水中バギー	グレード・アップ液　深海クリーム もしもボックス
沈没船探検	ジャック豆　テキオー灯 絵本はいりこみ靴
海　底　城	お座敷釣り堀

水中バギーでは楽しいレースもできる。グレードアップ液はこのレース上にやたらと散らばってるぞ。海洋ワールドでジャック豆を取り戻さないと、天空には行けないのだ。

◆水中バギーは赤いスポーツタイプ。ドリフト可能だ

天空ワールドで取り戻せ!!

嵐の夜空はけっこう広いので見落とさないように、ね。タケコプターは意外と早く電池が切れるから注意。月の上にも、ひみつどうぐが隠されてるんだ。

※ミニドラえもんはボスを2度倒すともらえるのだ。カワイーよ!!

◆かわいいロックにのって大木ツアー。タケコプターが手に入る

空の平原	翻訳こんにゃく　なんでも操縦機 コエカタマリン
怪鳥ロック	タケコプター
嵐の夜空	雲かためガス　糸なし糸電話 キャンピングカプセル
天　空　城	着せ替えカメラ タイムテレビ

番外編 ハイハイなひとびと

◆カワイイでしょ❤横から見ると力士みたいだけど

◆ジャイアンが土下座! な～んか気持ちいいのだ

栄光のセントアンドリュース64ドリームオープン優勝者決定

栄光のスウィルカンブリッジをトップで渡ったのは千葉県の高校生、相沢学さん。スコアはなんと驚異の152アンダーだ!

一時は開催が危ぶまれていた64ドリームオープンだが、暖かくなるにつれて毎日届くビデオとコントローラパックで、机の上はグチャグチャ。目標の参加人数に楽々到達し、その数なんと124人。このハイレベルな戦いを勝ち抜いたのは相沢学さん(15歳)だ。相沢さんはホールインワン賞とアルバトロス賞も同時に獲得し、その驚異的な根性とテクニックをいやというほど見せつけてくれた。64ドリームではそんな彼の栄光と努力をたたえたい。ようやった、ほんまにようやったぞ。

- ●発売元：セタ
- ●発売日：発売中
- ●価　格：9800円
- ●容　量：64M
- ●ジャンル：スポーツ
- ●プレイ人数：1～4人
- ●コントローラパック：対応(79P)

優勝

相沢 学さん
スコア −152

このスコアは本当に驚異的。4日間で72ホールプレイするわけだから、各ホールの平均値は約1.89。これはすべてのホールでイーグルを出しても達成できない数字だ。「とにかく必死でやりました」と本誌に語ってくれた相沢さん。この根性があれば将来大物間違いなしだ。

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
YARDS	370	411	352	419	514	374	359	166	307	3272
PAR	4	4	4	4	5	4	4	3	4	36
B, Z	2	2	1	2	2	2	1	1	2	15
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
P. JACOBSON	4	5	4	5	4	3	5	3	4	37
	2	2	2	2	2	1	1	2	1	15

10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	OUT	TOTAL	RANK	
318	172	316	398	523	401	351	451	354	3294	3272	6566		
4	3	4	4	5	4	4	4	4	36	36	72		
1	1	2	2	2	2	2	2	2	16	15	31	1	−41
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1		
4	3	3	4	5	4	3	5	3	34	37	71	2	−1
2	2	1	2	1	1	1	3	0	13	15	28		

PLAYER	1ST	2ND	3RD	FINAL	TOTAL	SCORE
B, Z	36 −	37 −	32 −	31 −	136	−152
P. JACOBSON	68 −	70 −	69 −	71 −	278	−10

ドラコン賞・ニアピン賞

中山 修二さん
ドラコン 417ヤード
ニアピン 2ヤード

➡セタの加藤さんによれば、ドラコンはまだ記録更新の可能性があるそうだ

ホールインワン賞 アルバトロス賞

相沢 学さん
ホールインワン 20回
アルバトロス 9回

➡驚異のスコアを出すにはこれくらいやれなければ無理でしょう

セタ広報担当加藤さんに聞く

えっ、−152ですか？ それはすごいスコアですねぇー。実はこのゲームは私が一番うまいと思っていたんですが(笑い)。ここまでやりこんでいただいて本当にうれしいです。ゲームの制作者達も喜ぶと思います。最後にこのトーナメントに参加して下さった皆さんにお礼を言いたいです。本当にありがとうございました。

優勝された相沢さんには優勝トロフィーとおもちゃ券5000円分と、セタさんから『最強羽生将棋』『レブ・リミット』『ワイルドチョッパーズ』の3本をお贈りいたします。中山さんには写真集「セント・アンドリュース オールドコース」とおもちゃ券2000円をお贈りいたします。また参加者全員に記念品をお贈りしますので、気長に楽しみにして待っていて下さい。

お便り天国64

こんちわ。マッシーです。編集部の引っ越しも終了し、おたより天国も心機一転リニューアル! これからもがんばるのでヨロシクね。

編集室が変わったんでしょ? 新しい仕事場は涼しいですか? (静岡県/田内下理真)

前の編集部が暑い暑いと書いたので、さっそくこんなお便りが届きました。新しい仕事場ははっきりいって快適です! 新築のビルだし、1Fで窓から日差しが入ってくるし、広いので、もう前の仕事場には戻れません。ただ、夜の10時をすぎると、オートロックで外のドアが閉まるんだ。64ドリームの仕事って夜10時すぎてからが本番の人が多いから、これがちょっとキツイかな。すでに、ケイ少佐は会社に財布を忘れて取りに戻ったが、ドアが閉まっていて待ちぼうけの経験ズミ。マッシーは駅が変わったにも関わらず、前の駅の終電の時間に出てしまい、終電を乗り過ごした経験ズミだ。

消費税5%になってボクはとても辛いです。なぜならボクの小遣いが500円だから、64ドリームを買うと残りが10円になります。どうしたらいいでしょう? (埼玉県/キノコボク)

う~んこれは困ったねぇ。では、おかーさんに頼んで消費税アップにともない、お小遣いも5%アップしてもらうのはどうでしょう?

読者コーナーにリクエスト! その名も「お願いメーカーさん」というメーカーにムリを承知でお願いするコーナーです。例えば「お願いエニックスさん、ドラクエを64で!」とかね。(岩手県/里谷たむり)

これはみんなの声が大きければやりたいっすね。でも最近メーカーさんって冷たいんだよね……。

編集部の華、チヅリンさんとふくもちさんの不仲説が流れていますが、本当ですか? (東京都/ポケモン太)

流れてるかなぁ……。とりあえず本人たちに聞いてみよう。まずは、めでたく大学卒業のチヅリンは「ふくもちさんですか? 年の割にはイケてますよね。たまごっちも手に入れたみたいだし、あと、カラオケで華原朋美を立って熱唱する姿がいいですよ」とのこと。
で、一方念願のたまごっちをゲットして、さっそく殺したふくもちは「チヅリン? 若いっていってもワタシと1つしか年は違わないのよ。1つしか!。ま一学年でいうと2つなんだけど……」とまあ、同じコラムを書いていただけあって、2人とも仲はいいよん。いや、いいはず……。いいと信じたいなぁ……。

64ドリームのドリームの意味がいまだにわかりません (神奈川県/ベビードッグ)

では、名付け親の左尾編集長に聞いてみましょう。「朝起きたらドリームにしなさい。というお告げがあったんだよ」とまあ大体こんな感じでいろんなモノゴトは決められているわけですな。ハイ。

多くの本屋さんに置いてください。探すの結構大変です。(福島県/西内虎三)

そうなんだよね。マッシーの家の近所の本屋にもないことが多いし、なので、編集部の面々は近所の本屋にこっそり置きにいったりしています (それはうっそさ!) 雑誌がもっと部数が出るようになるまで、も少し待ってね。

64ドリームでアイデアを募集してN64のゲームを作ったらどうだ? (新潟県/ガビンチョ~)

64ドリームを発行している毎日コミュニケーションズという会社はサターンやプレステのソフトメーカーでもあってがんばれば実現不可能なことではないんだよね。というわけで、今編集部のみんながどんなゲームを作りたいか?をアンケートしてみました。まずはチヅリン「現実世界でおもいっきりいい夢を見れるか、ドツボにはまるかのロープレ」で、中北のおっちゃんは「育成もので、かなり現実的で、まー『源氏物語』かな」それって、ゆくゆくは自分の彼女にいいように育て上げるゲームってことっすね。ケイ少佐は「世界征服ガンシューティング」ケイ少佐らしいぞ。マッシーは、登場人物すべてがだらけてるロープレで、勇者でもなんでもないフツーの小僧が何かのはずみで魔王を倒しちゃうようなのがいいな。それとか、音声認識で、てきとーにボケるとツッコミしてくれたり、たしなめてくれるような人工知能くんなんていいかも。

当然、ゴールデンウィークも休まず仕事ですよね。(大阪府/僕は海外行きます)

あーそうですよ! べーだ!

この雑誌はずっと続いてほしいと思う (兵庫県/Mr.T.K)

そうだねぇ。そうでないと、マッシーたちも仕事なくなっちゃうしねぇ。まーこの夏から64ソフトも増えるし、64DDも出るしで、N64自体が盛り上がっていくと思うから、大丈夫かな。たぶん

ポリゴン女性キャラがたまらなく好きです。もーどうしようありません。(兵庫県/プン)

プンくんの今ハマっているゲームは『ダンシングアイ』とのこと。うーむ、確かにポリゴンものが増えたし、登場キャラもポリゴンキャラが浸透してるよね。特に最近のゲームは、ポリゴンていうか、超リアルな顔で、表情も多いし、プンくんが夢中になるのもしょうがないかなぁ。でも、やっぱり、実際の女の子のほうがいいよ。ていうか、プンくん、キミは小学5年生じゃないか……。

↑(大阪府/中植茂久) メチャハードでかっこいい! 発売日延期はほんと残念だよね

↑(岡山県/まあめいど) ゼルダFC設立に向けての第1号おハガキ。こっちで紹介するね

↑(愛知県/NES) 元祖ドンキーコングのクランキーじいさん。昔は強かったのにねぇ。

★ドクトル・カネイシの★
ゲームのドツボ

←ドクドルカネイシ。映画版『エヴァン』を観て感動。帰りにゴッドガンダムのプラモを買う。

● 今月の議題 ●
ゲームキャラは人間でないほうがいーのか?

『エヴァ』もみたが、『101』も観たカネイシじゃ。やはりディズニーはいいのう。最新CGを使いながらも動物がキャラとしていきいきしている。動物ものでディズニーにかなう映画はないじゃろう、ゲームをのぞいてな。我ながらいい前フリじゃったと思うが、ゲームキャラに動物が使われるのは昔から多かった。古くを言えば、ペンギンが主役の『ペンゴ』に『けっきょく南極大冒険』もペンギンじゃったのう。ハリネズミのソニックから最近では『パラッパラッパー』に『スターフォックス64』など、動物を擬人化しているソフトも増えておる。
みんなの知っている動物を使うことでキャラがたてやすいということなんじゃろう。ガンダムをSD化して、目玉を描いて擬人化したのも、よりキャラをたてやすくした結果に他ならない。例えばネコをキャラ化（擬人化）するとしてイメージしてくれ、おおかたの人がメスネコの色っぽいおねーさんを想像したのではないだろうか?キャラがたてやすいと同時にキャラの性格も把握しやすいということでもあるのじゃ。ただの人間キャラがアクションするより、例えばダチョウがアクションすると「こいつは素早くて、攻撃方法はクチバシだな」とはっきりイメージできるじゃろ。いちいち、キャラ設定書を読む手間が省けるのだ。逆にロープレやSLGなど複雑な人物関係が絡む場合は動物キャラではマイナス効果だ。犬と猿のパーティが仲良くしてると不自然じゃしな。そういった意味でアクションなど見た目に分かりやすいゲームに動物を使うケースが多いということじゃ。見た目がかわいければ女の子受けもいいしな。
ただ、今後のN64ソフトラインナップを見ると、動物が主役のゲームはほとんどない。いや、全くない!（カービィは動物ではないよな）これは一体どういうことじゃ?　そうか、ポリゴンか…。
ポリゴン動物キャラは愛らしくないというのじゃな。はてさて、またもやドツボにはまったわい。

人間以外のゲームキャラ

- ●パラッパ（パラッパラッパー）
- ●ソニック（ソニック ザ ヘッジホッグ）
- ●ヨッシー（ヨッシーアイランド）
- ●ドンキー（スーパードンキーコング）
- ●ワギャン（ワギャンランド）
- ●ミッキー（ミッキーのマジカルアドベンチャー）
- ●ゴマちゃん（少年アシベ）
- ●バスターバニー（タイニィトゥーン）
- ●パチ夫（アクションパチ夫）
- ●スポット（クールスポット）
- ●クラッシュ（クラッシュバンディクー）
- ●ハーミィ（ハーミィホッパーヘッド）
- ●フォックス（スターフォックス）

業界のオキテ
REGURATION OF GAME FREEK

●『ブラストドーザー』のCMに影響された姉が「めっちゃめちゃにして」と言ったところ、クラスの男子からメチャメチャ非難される法則
（富山県/そりゃいわれるさ）
●『スターフォックス』を真似てクラスでチームを作ろうと提案したのにも関わらず、カエルのスリッピー役にされてしまい「ケロケロ」としか言えない法則（神奈川県／ケロケーロ）（編集部注：64フォックスはすべて音声でしゃべるし、スリッピーもセリフがいっぱいあるぞ。声優は頓宮恭子さんだ）
●『マリオカート64』の箱を部屋に置きっぱなしにしておいたら、母に部屋に散らかっていたゴミを捨てられているゴミ箱になっている法則（東京都/田山浩）
●某番組で松たか子が『ストZERO』のサクラのコスプレをしているのをみて、リュウのコスプレをして撮影現場に殴り込んだが、ザンギエフみたいな警備員にはったおされる法則（千葉県/コスプレ大王）

■ゲームソフトファンクラブ途中報告&大募集

←（埼玉県/わるわるお）ダントツ人気のルイージファンクラブ希望お葉書第1号は、このインパクトある葉書だ。

先月号で募集したゲームファンクラブ構想。思った以上の反響が寄せられているんだ。で、いよいよ来月号からファンクラブページがスタートするぞ。まずは届いたみんなのお葉書を大紹介。ファンクラブでどんなことをするのか?について検討していこう。もちろん、まだまだお葉書も大募集。自分の好きなゲームのファンクラブに入りたい!そこで何をしたい!を葉書に書いて送ってくれ。
　今現在で人気のベスト3を左に挙げてみた。これ以外のファンクラブを作りたい!という人も葉書を書いて送ってくれ!イラストも歓迎だぞ。

1位 ルイージF.C.
2位 ファイアーエムブレムF.C.
3位 ポケモンF.C.

あて先はコチラ

〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「お便り天国64」係まで

ついにあの伝説のコーナーが帰ってきた。64ドリームに現れた暗黒星、実験くん！ 装いも新たに64ビットにパワーアップした彼らの実験成果をとくとご覧あれ。

実験くん5ヶ条

一、実験前には必ず石鹸で手を洗おう
二、実験中はお口にチャック
三、実験日当日のおやつ代は315円（消費税５％込み）
四、実験後は互いを健闘し敬おう
五、次の実験まで素性はかくそう

白衣にサングラスとナウ（死語）なヤング（死語）にバカうけ（死語）な面々。左からリーダーのスティーブ、ケガ男ブランドン、徹夜明けのディランに病み上がりブレンダだ。

実験1 振動パックはどこまでゆれる。

『スターフォックス64』と同時に発売される振動パック。今回の実験は、この振動パックがどこまで振動するのかを検証してみようと思う。正直言ってビックリするような振動はないが、下の振動増幅マシンのようなお手軽なエミュレータを自作すれば、振動体感はいやおうもなしに盛り上がるぞ。でも、振動を楽しみたいからといって、寝ているおじいちゃんや猫にいきなり押し当てるのはやめよう。

⬆これが振動パックだ。長時間プレイすると手の疲れは否めない。でもこの振動体感はやや病みつきに。変なところに押し当てるな。

空きカン

揺れると言うよりは震える感じ。例えるなら病弱のチワワといったところか？

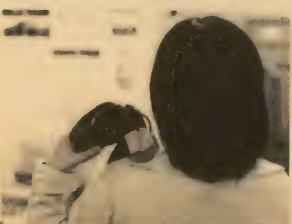
振動増幅マシン

500mlペットボトルで簡易振動増幅装置を作成。鈴など入れると、よりグーだ。

肩こりに

肩こりにも心地よいが、ゲーム中でしかできないため不便。股間に試すのは×。

実験結果

しびれはしないがちょっぴり震える。そう、いつかの恋のときめきにも似たちょっと恥ずかしい鼓動だ。

実験2 64ドリーム雑誌は変わったのか

今月からリニューアルして雑誌の大きさの変わった64ドリーム誌。大きさ、表紙ともにリニューアルな感じがあふれているが、耐久性実験では、相変わらずもろいことが判明。そこで実験中止。ホッチキス部分にセロテープを止めることで解消あいたが、実験とはいえない結果となってしまった。

⬆実験くんには失敗はつきもの。でもこんなことでめげてちゃダメだぞ。

今回ボツになった実験

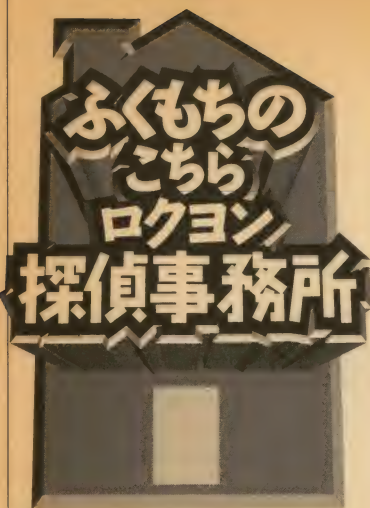
「次世代機でカーリング」各所からクレームがきそうなので中止。
「着ぐるみ運動会」資金難のためボツ。手製着ぐるみを考案中。
「ポケモン捕獲」謎の生物を捕獲にアジアロケ考案中。
「各雑誌の重さ比べ」いずれ実験。広告の多さが勝敗をわけそう。

実験くんちょっとイイ話

実験くんの核弾頭ブランドンが、頭に４針を縫うという愉快な事件が発生。キレやすい彼のことだから大方のところ警察沙汰の事件だろうと推測されたが、本人いわく「屁の突っ張りはいらんですよ」と往年のキン肉マンを思わせる声明を発表した。

話は変わるが、来月から実験くんに新メンバーが参加決定。長い髪が自慢のケリーと、ゲームの腕は確かなデビッドの２人だ。注目の実験は、人は何時間集中してゲームをするか？だ。

キミも実験クンになろう!!

読者からも実験議題や結果が多数よせられている。奈良県の山村。石川県の喜多、ありがとう。実験くん課外メンバーとして登録するぞ。夏当たりにいや～な実験レポートを作って送りつけるぞ。
というわけで、みんなの実験報告は前ページの宛先まで頼むよ。

なんと副業で探偵事務所を開設､なのだ!!

桜も咲いたし、春らんまんな大都会は東京の空の下。新社会人や大学生がキラキラまぶしいっちゅうねん!! 『あ〜、春って人生やり直したくなるのよねん…』と言いつつ、ふくもちは雑誌をパラパラ。せめて春用のバックやサンダルが欲しいやね。ほら、このサンダルなんてふくもちのために作られたって感じ。でもお小遣いが足りない…移転したことだし、そうだ! サイドビジネスってことで、女探偵ふくもちよろしくね

指令その1 ゲーム編集者への道を追跡せよ!

読者ちゃんからもどーしたら編集者になれるの? って質問は多いんだよネ。早速、調査!! まずは身近なロクヨン編集部で活躍する2人をザ・追跡。

ふくもち

ラララ〜♪自由気ままに生きる20代女子

助手のヤマガタ

出稼ぎでやってきた命知らずな20歳

LET'S調査!!

キクボウ

東京は中目黒出身。サラリーマン色の濃いノーマルなタイプ。さわやかさがウリ。

■少年時代

自称：神童、オール5(もおウソばっか)。この頃の夢は『潜水艦乗り』。その夢はこの前あるゲームで果たされた。よかったネ。

■高校のころ

ラグビーざんまい。お酒の味もちょっぴり覚えた。まだまだ青い日々。お得意は数学と体育。きわめてふつうののんびり高校生だった。

■卒業後〜現在

合コンと経済について深く学ぶ(特に合コン)。就職するならマスコミと決めていた。バブリーな時代だったとかで晴れて毎コミ入社、営業マンに。その後、編集にも興味をもった。移動で攻略本編集を経て、ロクヨン編集に。ゲームやるのはちゅき仕事の合間にジム通い＆合コンに励む楽しく若い30歳。

■座右の銘

『お気楽、ごくらく 』

まっしー

東京は大森出身。 業界にどっぷりつかって幾久しく。キレやすくアイドルも好き。

■少年時代

夢は『童話作家 』。今の本人とは想像もつかない。『でもグリムじゃないよ、ハウフの童話さ』と言う辺り、やっぱ一癖あるわけやね。ところでハウフってなんじゃ!?

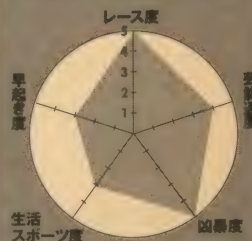
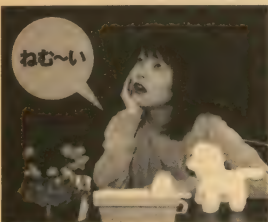
■高校のころ

ラグビー＆バンド＆バイトの毎日。この頃オレ、文章でも書こっかな〜と思う。しかも南野陽子のファンだった。現代国語がお得意。北斗の拳な時代だった。

■卒業後〜現在

英文科で学びながら、ゲーム誌編集プロダクションでバイトを始める。ここで現在の仕事の基礎ができた。その後フリーのゲームライターを経て毎コミ入社、現在に至る。MACの歴史をよく知る人。ごみ箱を蹴飛ばしたことは数えきれず。この5月でついに29歳。おっさんギャグは否めない。

■座右の銘

『天使のような悪魔の笑顔』

調査を終えて検証ね!ヤマガタ､大詰めよん

あ〜、楽なお金もうけってないかしらララ。

ふくもち「ふうん。キクボウは毎コミの社員として編集配属になったのねぇ」

ヤマガタ「サラリーマン編集者ってとこですかい? 」

ふくもち「大手の出版社ってみんなそうよね。編集者はその会社に所属してる場合が多いわ。正攻法かなあ」

ヤマガタ「まっしーも社員なんだけど過去にフリーの経験もあるんですねえ、姐さん」

ふくもち「編プロでも仕事してたマニアックもとい、通なタイプね。フリーで活躍する人も多いわよ。ケイ少佐もそう」

ヤマガタ「編集者になるのも、いろんな方法がありやがるわけだい! 」

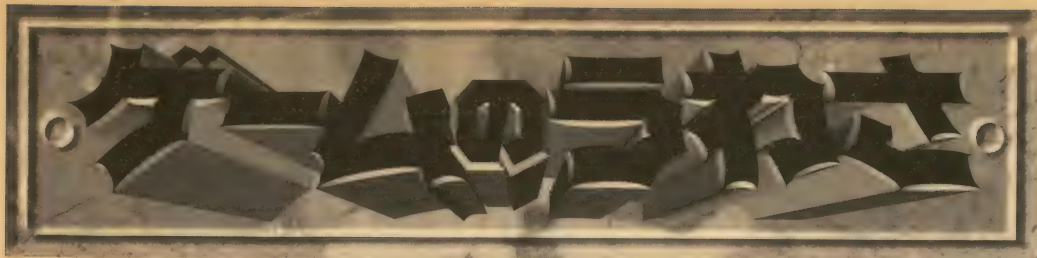
ふくもち「ふたりとも情報通で、毎日のなかからオモシロおかしいことを見つけて雑誌作りのために頑張ってるのよん!! ただゲーム好きなだけじゃダメね」

ヤマガタ「オレも頑張ります! 1人前の編集者になるために…」

ふくもち「ぷっ。ヤマガタってば、犬じゃなれないのよ、くすくす」

ヤマガタ「ガーン!!! 」

検証結果 己を磨き､ゲームに冷静であれってか?

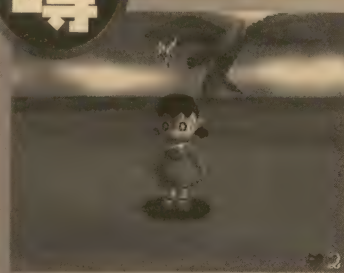
ふくもち探偵事務所では、みんなの調査して欲しいことを募集。業界のことならなんでもござれ､よ 『ふくもちに調査依頼』係までネ。

とにもかくにもこの業界では妙なウワサが飛び交っている。このコーナーでは、そんなウワサを徹底的に検証するコーナーだ。あなたの情報も受け付けるぞ。

あなたのマチに流れているキミョウなウワサを大検証

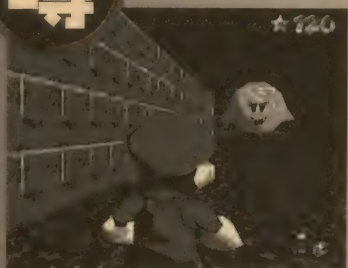
噂 パワプロ4で隠れ選手が出る？

⬆一通りプレイしたが、そのような事実は認められない

売れ行き好調の人気ソフト『パワプロ４』に1/1240の確立で巨人軍に謎の選手が出現するというウワサが流れた。本誌パワプロ担当のマッシー真下に検証させたところ、「200回近くリセットさせたけど、そんな選手でねーよ」と不機嫌な口調で答えてくれた。やはりこの情報はガセだった。現在、どこからこの情報が流れたかを捜索中である。

噂 しずかちゃんのパンツの色が変わる？

⬆そんなとこばかり見ていちゃダメだぞ！！

同じく先月発売の『ドラえもん』で、しずかちゃんのパンツの色が変わるという怪情報をキャッチした。担当のふくもちによれば、「ドラの秘密道具には替えのパンツは入っていないわよ。やーね」とのこと。
この情報もガセ。
この情報はゲーム通から流れてきたとのことだが、一体どういうふうに流れてくるのか？

噂 64ドリーム編集部にお化けが出るらしい

⬆お化けと言えばテレサ。これならかわいいのにね。

旧編集部のトイレで、夜な夜なパチパチと手を叩くような音が聞こえることがあった。
64ドリーム編集部の面々も聞いたことがあり、俗にパチパチ幽霊と呼んでいた。
だが、この音がする際に、和式個室が閉まっていたことから、何者かが個室で音をたてているのだろうという見解に達した。
そんな折り、引っ越しを迎えた編集部。これでお化けは出現しないと思ったのだが……。

噂 ふくもちは年をごまかしているらしい

⬆このかわいこぶりっこは自なのか？それとも演技？

編集部の遅刻常習犯、ふくもちは、かわいこぶりっこでも有名だが、このたび年齢をごまかしいるのでは？という疑問が浮上。
本誌１月号123ページで1970年生まれとかいておきながら、26歳と自称している。本人曰く「ホントは71年うまれだもん」と否定。
だが、証拠となる運転免許証、パスポートを決して見せようとはしない。我々は暫定的にサバをよんでいると判断。今後の調査で解明する。

●街のウワサ、ゲームのウワサ大募集●

というわけで、キミの学校や、町で流れる奇妙なウワサ、ゲームのウワサを大募集。ウワサの情報源や調査結果なども書いてくれるとうれしいぞ。採用者には特製ウワサグッズを進呈するぞ。

〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「お便り天国64」係まで

関西ブラスト株式会社
わてらナニワの壊し屋稼業

第2回 いきなりのリストラ倒産の巻

毎度おなじみ、デストロイヤーわたるとタイガージェットタムタムの最強タッグが送る関西シリーズ第2弾『関西ブラスト株式会社〜わてらナニワの壊し屋稼業』。今月もナニワ魂で、ぐっとくる男の美学を追求したい。なんたって「めっ…ちゃめちゃにして」というリクエストにお応えして立ち上がった2人だ。ただのスケベ、いや、ハードボイルドさも天下一品なんである。

タイガージェットタムタム：よっしゃ、新しいリングネームも決まったことやし、今月もハリきって仕事といきたい。

わたる：おお、タム。さっそく先月決まったリングネームでの登場やな。

タイガージェットタムタム：おう、始まったばかりの新しい連載やし、またカラーページ目指して、がんばろうというわけや。んなことより、おっちゃん、なんでリングネームやないのん?

わたる：なんや、まだ聞いてへんのか。実はな、この連載な、今月で終わりやねん、とほほほ…。

タイガージェットタムタム：ええ、それはホンマかいな。なんで、また…。

わたる：なんでも、上のほうで突然決まったという話や。ホンマしゃれならへんやろ、あんた生活かかってんのに。

タイガージェットタムタム：うぅ、やっぱり人情路線やなぁ。しかし、上のほうって、大株主かなんかかい?

突然の最終話

わたる：それとはちゃうやろ。今度合併するゲームメーカーやあるまいし。

タイガージェットタムタム：ということはリストラいうことやな。リニューアル号で、連載打ち切りとは。ハリきっていたぶん悲しみも倍増やな。

わたる：まさに『64ドリーム』もリニューアルして、売り上げ“倍増”を目指すというわけやな。

タムタム：そういうことなら、わてもリングをおとなしく降りよう。

わたる：おお、分かってくれるか。タム。なんやかんや言うても『64ドリーム』を愛してくれてるんやな(涙)。

タムタム：いや、売り上げが増えれば、またわてのページも出来るかもしれへんし…。

わたる：な、なーーんや、それ。まぁ、ええがな。最後のおつとめや。

タムタム：ほいほい、それではさっそく先月募集した『ブラストドーザー』のかっちょええサブタイトルと、かっちょええビルの壊し方の発表から。おっちゃん、ハガキハガキ…。

わたる：えっ?　そんなんないよ。なーーんも来てへん。

タムタム：ま、まさかぁぁーー。それがリストラの

◆破壊に疲れたロボットの背中に哀愁がただよう

原因やないやろなぁ。

わたる：……………………………。

タムタム：うぉぉぉ、信じられへん。

サオヘン酋長：今月の教訓。勢いで連載の企画を立てないように。

わたる・タムタム：あんたや、あんた。企画立てたんーーー!!

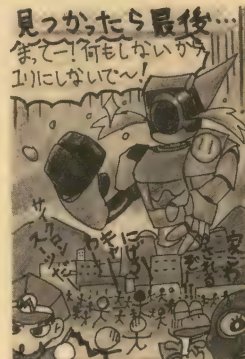
◆◆◆◆◆◆◆◆ おハガキ募集 ◆◆◆◆◆◆◆◆

というわけで、関西シリーズ第3段のねたは「スターフォックス64」に決定。まずはイラストや4コマ漫画を募集するぞ。

宛先

〒100　東京都千代田区一ツ橋 1-1-1
(株) 毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「関西フォックス」係まで

今月の一押しコーナー

◆埼玉県／ヨッシー太郎64さん　よく見ると破壊されようとしているのは、先月まで編集部があったパレスサイドビル。右上では誰かが助けを求めているが、サオヘン酋長とみた。まぁ、もう引っ越しちゃったので、遠慮なく壊してちょ。

◆奈良県／山村彩世理さん　なんとデストロイヤーわたるとケインニッヒ将軍が出演。ここでも、タムタムは失業しているのか?　しゃれならん(タムタム・談)

◆わたる
宝塚出身の副編集長

残念ながら今月で関西ブラストは倒産してしまいました。しかし捨てる神あれば拾う神ありで、親会社のフォックス株式会社に助けてもらうことになりました。そちらも楽しみにね!

◆タムタム
大阪在住のライター

先月号で、「先生をしていた専門学校つぶれた」などと書いたら本当にページが無くなりショックを受ける。またパソコン画面の見すぎで右目が真っ赤にはれて、ふんだりけったりの今月。

じくうせんし

タムロック 第1回

いきなりの見切り連載開始!!

ふっふふ、まいど。ひさびさに単独連載をスタートすることになったタムタムなんである。つまり、ここはすでに無法地帯。わての天下なのだ。というわけで、今月から「じくうせんしタムロック〜これがカルトの生きる道」の連載を強行するわけだ。まぁ、タイトルを読んだ通り、カルトネタを扱うわけだけど、"じくうせんし"と銘打ってあるように、時空を越えたカルトな話題にコーナーを進めていこうと思っている。具体的にいえば、大昔のゲームやテレビなどについて、誰も知らないようなネタを熱く語ろうというわけだ。

まず、記念すべき第1回は、みんなも大好き『スーパーロボット大戦』シリーズに便乗して、懐かしのロボットアニメからいきたい。なんといっても日本で最初のテレビアニメは『鉄腕アトム』(1963年放送)である。なにかとアニメとロボットは縁が深いわけだな。最近じゃ『エヴァンゲリオン』がすごい人気だし、日本人はロボットが好きなのだ。しかし、ロボットパンチの名前を全部言える人は少ないだろう。まぁ、キチンと『スーパーロボット大戦』をプレイしていれば、マジンガーZの元祖ロボットパンチに始まり、アイアンカッター、グレートマジンガーのアトミックパンチとドリルプレッシャーパンチ、グレンダイザーのスクリュークラッシャーパンチぐらいは分かるだろう。でも、さすがにマジンガーZに"大車輪ロケットパンチ"なるものがあることを知っている人はいないだろう。コイツは腕を回転させてから、ロケットパンチを発射するもので、通常の3倍の威力。これを知っているとしたら、ただのおたくオヤジか時空を飛び越えて過去を旅した戦士に違いない。てなわけで、プレゼント付き「時空戦士クイズ」も毎月あるぞ。これを機会に、ホンモノの時空戦士を目指すのだ、諸君!! 頼むぞ、連載がいつまで続くかはみんなの力にかかっている。

⬆N64で発売予定の『スーパーロボットスピリッツ』(97年内発売予定)に登場予定のボルテスV

時空戦士クイズ

①マジンガーZとコンバトラーVの身長差は何メートル？
②光子力研究所の3博士は、のっそり博士とせわし博士と誰？
③ボルテスVの主題歌を作曲した人物の名前は？
④グレートマジンガーを開発したのは誰だ？
⑤ドレイク＝ルフトはどの国の国王か？
⑥ゲッターロボに使われている特殊合金の名前は？
⑦ガンダムのアムロが最初に倒した兵士の名前は？
⑧ロボットアニメ史上で、最も巨大なものは？
⑨波濶万丈の執事は一体誰だ？
⑩ガンダムMk-IIとGディフェンサーが合体したときの名前は？

時空戦士度チェック

0問正解	ただの一般人
1〜3問正解	ただのゲームファン
4〜6問正解	結構詳しいカルトなヤツ
7〜8問正解	キミこそ、時空戦士だ!!
9〜10問正解	ただのおたくオヤジ

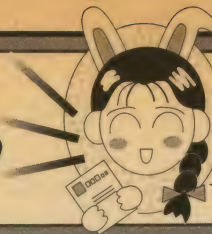
※答えは来月発表

おハガキ募集

今月の「時空戦士クイズ」の答えが分かった人は官製ハガキに書いて送ってくれ。名誉ある"時空戦士"に選ばれた諸君には、タムタム特製の「時空戦士認定書」とグレートなプレゼントを送ろう。もし連載が半年続けば、「時空戦士認定書」を最も多く獲得した人に、さらに「ちょー時空戦士認定書」とカルトなプレゼントも自腹で用意しよう。また、このコーナーでは、キミだけが知っている懐かしのカルトネタも待っている。昔のことなら、ゲームやアニメだけでなく、なんでもアリ。連載がいつ終わるかは、みんなのハガキにかかっているのだ。だから、どんなネタもドシドシ紹介していくぞ。

宛先

〒100 東京都千代田一ツ橋 1-1-1
64ドリーム編集部
「時空戦士タムロック」係
まで

素敵なプレゼント付き 読者アンケート

アン・ケイトちゃんです❤ 身もココロもウキウキする春、64ドリームもリニューアルし、より新鮮な気持ちであなたのご意見をうけとめたいと思います。右のとじ込みハガキでどしどし応募してね。回答に選択肢がある場合はその番号を書いてちょーだい。

1）今月号の表紙はどうでしたか

1.非常によい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか

1.非常におもしろかった　2.おもしろかった　3.ふつう
4.つまらなかった　5.非常につまらなかった

3）今月号のどの記事が読みたくて買いましたか。表1より1つ選んでください。

4）今月号でおもしろかった記事を表1から選んでください。（3つ以内）

5）今月号でつまらなかった記事を表1から選んでください。（3つ以内）

表1

1.特製シール
2.今月のゲームな人
3.新作ソフトスケジュール
4.64ゲームランキング
5.悪魔城ドラキュラ3D
6.ゼルダの伝説64
7.爆ボンバーマン
8.Jリーグサッカーイレブンビート1997
9.トップギア・ラリー
10.バーチャルプロレスリング ウルトラバトルロイヤル
11.麻雀放浪記CLASSIC
12.DOOM64
13.ウェイングレツキー3Dホッケー
14.ヘクセン
15.がんばれゴエモン
16.ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
17.時空戦士テュロック
18.ワイルド・チョッパーズ
19.ミッション・インポッシブル
20.ソニックウィングスアサルト
21.デュアルヒーローズ
22.カメレオン・ツイスト
23.マルチレーシング チャンピオンシップ
24.麻雀64
25.ヒューマングランプリザ・ニュージェネレーション
26.実況パワフルプロ野球4
27.ドリームインプレッション
28.N64フォーラム
29.スターフォックス64
30.宮本茂スペシャルインタビュー
31.ブラストドーザー
32.ドラえもん
33.栄光のセントアンドリュース
34.お便り天国
35.ゲームのドツボR
36..業界のオキテ
37.実験君64
38.ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所
39.ゲームのウワサ
40.ブラスト関西株式会社
41.時空戦士タムロック
42.64DD入門講座十岩田さんに聞く
43.教えて本郷さんN64の質問箱
44.毎月新聞
45. 宮本茂全発言十独占インタビュー
46.The麻雀64
47.雷のごとく～超高速囲碁
48.64キャラクターグッズコレクション
49.ビストロでロクヨン亭
50.シアトル発Game Street Journal
51.ゴリラでもわかるN64教室
52.ドリテクの宮殿
53.新作ソフトカタログ
54.エリボンのゲームの64
55.それゆけマリオ親衛隊
56.読者プレゼント

6）あなたがよく読むゲーム情報誌を表2より選んでください。（3つ以内）

表2

1.電撃Nintendo64
2.ファミマガ64
3.攻略の帝王
4.Vジャンプ
5.ゲームウォーカー
6.じゅげむ
7.週刊TVゲーマー
8.週刊ファミ通
9.ファミ通ブロス
10.電撃王
11.サターンFAN
12.グレートサターンZ
13.セガサターンマガジン
14.電撃プレイステーション
15.ハイパープレイステーション
16.ファミ通PS
17.プレイステーションマガジン
18.Theプレイステーション
19.ゲーム批評
20.ゲーメスト

◎ **読者プレゼントの希望番号は160Pだよ。**

7）今後発売されるNINTENDO64用ソフトの中で興味のあるものを表3より興味のある順に選んでください。

表3

【ア行】
1.雷のごとく～超高速囲碁～
2.ウェイングレツキー3Dホッケー（仮）
3.ウルトラドンキーコング（仮）
4.エアロゲイジ
5.F-ZERO64（仮）
【カ行】
6.カービィのエアライド（仮）
7.カメレオン・ツイスト
8.がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
9.キャバリーバトル3000
10.キャベツ（大仮称）
11.金田一少年の事件簿（仮）
12.クライマー（仮）
13.クリエイター（仮）
14.ゴールデンアイ007
15.ゴルフ（仮）
【サ行】
16.Jリーグサッカーイレブンビート1997
17.Jリーグ ダイナマイトサッカー64
18.時空戦士テュロック
19.実戦パチスロ必勝法
20.シムシティ2000（仮）
21.シムシティー64（仮）
22.ジャングル大帝
23.新・格闘～バトルダンサーズ～（仮）
24.新日本プロレス闘魂炎導～Brave Spirits～
25.スーパーマリオRPG2（仮）
26.スーパーロボットスピリッツ
27.スターウォーズ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア
28.3D格闘（仮）
29.ゼルダの伝説64（仮）
30.ソニックウィングスアサルト
【タ行】
31.デュアルヒーローズ
32.トップギア・ラリー（仮）
33.DOOM64（仮）
34.悪魔城ドラキュラ3D（仮）
【ハ行】
35.バーチャルプロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮）
36.ハイパーオリンピック イン ナガノ
37.バギーブギー（仮）
38.爆ボンバーマン
39.パチンコワールド64（仮）
40.パワーリーグ64
41.飛龍の拳ツイン（仮）
42.ファイアーエムブレム64（仮）
43.フライトシミュレーター（仮）
44.ブレードアンドバレル
45.プロ麻雀　極64
46.ヘクセン
47.ポケットモンスター64（仮）
48.ボディーハーベスト（仮）
49.The麻雀64
【マ行】
50.麻雀放浪記CLASSIC
51.MOTHER 3 キマイラの森（仮）
52.魔法聖紀 エルテイル（仮）
53.マリオペイント64（仮）
54.マルチレーシング チャンピオンシップ
55.ミッション・インポッシブル
56.森田将棋64
【ヤ・ラ・ワ行】
57.ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
58.ヨッシーアイランド64
59.リーズン（仮）
60.レブ・リミット
61.64大相撲（仮）
62.ワイルド・チョッパーズ

8）本誌『64ドリーム』を

1.毎月買っている　2.時々買っている　3.今回初めて買った

9）N64のゲームソフトとコントローラパックを、あなたはそれぞれ何個持っていますか。数字でお答えください。

10）1日にゲームで遊ぶ時間はどのくらいですか。平日と休日それぞれについてお答えください。

1.30分以内　2.1時間以内　3.1～2時間　4.2～3時間　5.3～4時間
6.4～5時間　7.5～6時間　8.6時間以上（8と答えた方は時間も記入してね）

11）❤N64の質問箱❤NINTENDO64について、知りたいことがあればお書きください。

12）本誌へのご意見・ご希望を自由にお書きください。

●アン・ケイトの視点●

今月は愛知県の桑原恵理さん(26才)からのうれしいお便りを紹介します。「7月にわが家に赤ちゃんが生まれます。つわりがひどかったのですが、マリオカートのおかげで実は助かったのですよ。マリオカートに燃えてしまって、気持ち悪いのもどこへやらって感じでした」。そうそう、おもしろいゲームにはまると、カラダの調子が悪くても、それを忘れちゃうことってあるよね。ちなみにアン・ケイトの妹は「スーパーマリオ64」をやっていて、「本格的な3Dゲームは、やってると気持ち悪くなるなあ」と一人で納得していたら、後で実はおめでたのつわりだと分かったことがありましたが…(どーも内輪のハナシですみません)。桑原さん、気をつけて、マリオのような元気な赤ちゃんを生んでくださいね。

ENTER INTO THE 64DD WORLD

リニューアル スペシャル

超カンタン・わかりやすい

64DD入門講座

1997年、ついに天下の任天堂が本格的に動き出した。
そして、その切り札が、このまったく新しい
コンセプトを持つ「64DD」だ。
なんといっても、ホントの意味で「ゲームを変える」と
いわれている驚異の拡張ユニット。
それで、なんと64ドリーム編集部は、
他のゲーム誌を出し抜いて、一足お先に京都で
「64DD」を直接触ってしまったんだな。
というわけで、誰もが気になる
「64DD」入門をお送りするのだ。

ゲームが変わる。
64が変える。

64DDの大ギモン
HAL研社長・岩田聡さんが語る64DDの可能性

●

これさえ読めば、NINTENDO64のスゴサを実感出来るゾ!!

まずは大公開

これが気になる64DDだ！

WHAT'S 64DD

64DD 基礎のキソ

↑ついに64DDを手にした64ドリーム編集部のサオヘン酋長（右）とライター・タムタム（左）。なぜか、おなじみの本郷さん（中央）もいるが、あまり気にしないでくれ。なにしろ、超精密機器の64DDの扱いはかなり慎重に行わないといけないので、装備も大変なんである（ウソ）。
※衣装協力／実験くん64

昨年の初心会で発表されてからというもの、今年のゲーム業界最大のニュースとして常に注目を集めている「64DD」なんだけど、ついにその全貌が明らかになった（たぶん）。なんたって、この手で直接持ったんだもん、だから指紋もベタベタ、スミからスミまで全部見ちゃったのだもんね（これ、自慢）。そこで、今回はリニューアルを記念して、読者のみなさんの、気になる「64DD」のギモンに全部答えていくことにしましょう！

64DDってなんですか？ 1
（神奈川県・小野原彩子さん）

A これが、64DDの正体だ。正確には「NINTENDO64システム拡張ユニット：NINTENDO64ディスクドライブ」と呼ぶんだけど、それを「64DD」（ロクヨン・ディー・ディー）と略しているわけだな。使い方もカンタン、NINTENDO64本体と64DDを接続して、64ディスクソフトを差し込むだけ。どんなゲームが遊べて、どのようにしてプレイするかはこの特集を死ぬほど読むべし。

やっと目の前で見たぞ64DD!!

← これは、毎度おなじみのNINTENDO64と64DDを合体させたところ。パッと見てもらえれば分かるように、N64本体の下に64DDを重ねるようにしてセッティングしているわけだ。手前にあるのは、64DDのディスクなんである。ディスクの差し込み口とディスクの断面の形に注目！！

64DDのスペックを教えて 2
（高知県・小野哲正さん）

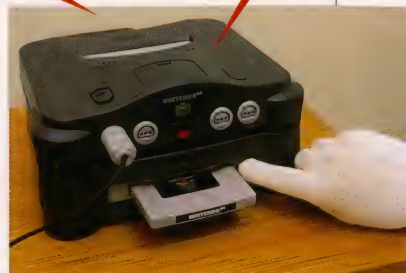
A この表を見るのだぁ!!

64DD　スペック表

●大きさ／幅260mm×奥行き190mm×高さ78.7mm ●重さ／1.6kg ●連続データ転送時間／約81秒/64メガバイト（※標準CD-ROMは、約437秒もかかる） ●データ転送速度／平均790キロバイト／秒（※5.4倍速CD-ROMと同等） ●シークタイム／平均0.075秒（最大0.135秒）（※2倍速CD-ROMは、約1秒） ●モーター機動時間／1.9秒以下 ●その他／エラー訂正機能付き、時計・カレンダー機能付き

64DDの使い方を教えて 3
（山形県・加藤祐介さん）

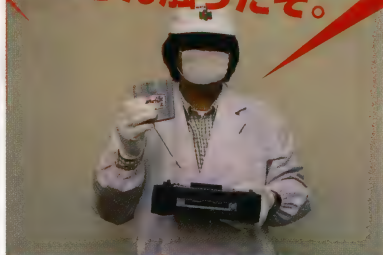
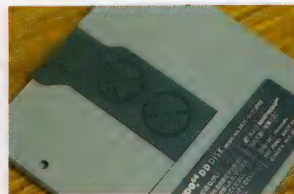
A 一度セッティング（110ページに紹介）すると、いつものカセットと同じように、ディスクを正面から差し込むだけ。差し込むとすぐ自動的にゲームデータが読み込まれるのだ（64DD正面のランプが赤色に点滅するぞ）。また、ディスクを出すときは、右の「EJECTボタン」を押すだけ。すると、ディスクがピョーンと勢いよく飛び出してくるぞ。カセットよりも意外と気楽に遊べるかも。また、NINTENDO64カセットと64DDディスクの併用も考えられるのだな。

ピョーンと飛び出す!!
（クセになりそう）

Q 4 64DDのカセットはどのようなもの？

（東京都・佐藤祐樹さん）

A 64DDのメディアは、カセットではなく、ディスクと呼びます。まぁ、一般的には「64ディスクソフト」と呼ばれるようになるだろうね。正確には「64DDディスク」と言うので、「ディスク」って気楽に呼ぶようにしたいね。

64DDディスク　データ
●大きさ／幅101mm×奥行き103mm×厚さ10.2mm　●重さ／43g
●フォーマット容量／約64メガバイト　●その他／両面磁気記録

これが64DDディスクだ！もちろん触ったぞ。

⬆パソコンで使うフロッピーディスクのバケものみたいな「64ディスクソフト」だけど、その可能性は無限大。

⬆裏には、禁止事項のマークが…。まず「磁石などに近づけてはいけない」のだね。磁気ディスクだから磁気にとっても弱いのだ。だからテレビの上に置いてもダメ。音楽カセットテープやビデオカセットと同じなのだ。もちろんシャッター（黒いフタの部分）を開けてもいけないのだ。ディスクにほこりが入ると、ソフトがパァ～になったりする。

禁じ手！

Q 5 64ディスクはどんなカタチをしているんですか？

（兵庫県・ぱぁぷるさん）

A ちょっと見ただけでは、フロッピーディスクが大きいだけのように見えたけど、実は、左ページの写真にあるディスクの断面を見ると分かるように、上下を間違って入れることがないようになっているのだ。

➡意外と複雑なカタチをしていた64ディスクなのだった（感心っす）。

Q 6 64DDの予想価格はどのくらい？

（東京都・飯高卓也さん）

A 最近では1万円以下、つまり9800円と予想する向きもあるんだけど、問題は同梱される「拡張メモリー（4メガバイト分）」の市場価格次第。12800円ぐらいが最も確率が高い、と編集部は予想。というのも新規ユーザーが本体＋64DD＋ソフト（ディスク）を購入した場合、35000円以内に収まっちゃうからなのだ。

Q 7 64DDは今年中に出る？

（兵庫県・永井大輔さん）

A 今秋の発表会「N64スペースワールド」でソフトが発表され、クリスマス直前に発売されるのは確実だろう。また、この手の新製品は金曜日に発売されることが多いので、編集部が勝手に予想すると12月12日（金）だ。なぜ19日（金）じゃないのか？ 12日は大安なんである。

ズバリ 編集部大予想

64DD本体価格 12800円（税別）

発売日 12月12日（金）大安

ズバリ 編集部大予想 64DDに通信機能搭載？

Q 8 64DDに通信機能があるというのは本当？

（宮城県・鈴木大祐さん）

A というわけで、さっそくそれらしきモノを探して、64DD本体をじろじろと眺めてみる64ドリーム編集部。しかし、後ろを見ても、裏を見ても、側面を見てもな～んもなし。スッキリ・シンプル・スベスベの「64DD」なのだった。ちなみに、電源もNINTENDO64から供給するから、別のACアダプタも必要ないのだ。でも、ところどころ、これから穴を開けるのではないかと思われる箇所も発見。コストダウンに成功すれば、通信機能（モデム）搭載の可能性もあったりして？

ホントにな～んもなし

上

⬆上のS字型に弧を描いている溝は、N64本体の放熱のためのもので、開発に苦労したところだとか。しかし、ホント何もない。電源スイッチもないのだ。

左

右

裏

➡64DDの裏側を見ると、足のところに、何か接続のための穴があるような気が…。ちなみにN64本体を固定するためのネジが2つある。

後

世界一、気の早い 64DD セットアップマニュアル

Q 本体の「はがさないでください」シールは、64DDが出たらはがすの？

（埼玉県・持田伸貞さん）

A その通りなんです。実は「64DD」に同梱される「拡張メモリ」を入れるため（増設という）にシールをはがして、中にある「ターミネータパック」と「拡張メモリ」を交換しなきゃいけないわけなのだ。では、そのシールをはがすことになるとき、つまりNINTENDO64と「64DD」のセットアップ（接続）方法を紹介しよう。

フタを取る

●多分NINTENDO64を持っている人なら絶対に一度は開けたことがあるだろうフタをまずは開けるのだ。

シールをはがす

●ついに念願の“シールはぎ”なのだ。基本的には２度と張ることはないので、シールは捨ててもいいらしい。

ターミネータパックを取り外す

●シールの下の「ターミネータパック」と呼ばれるユニットを64DD付属の“引き抜き工具”使って引き抜こう。

テコの原理で引き抜け！

拡張メモリを差し込む

●これもカンタン、抜いた「ターミネータパック」の代わりに拡張メモリを差し込むだけ（写真のメモリはダミーです）。

64DD本体の上にNINTENDO64を乗せる

●あとは、N64本体ウラのフタ（EXTと書いてある）をはずして、いよいよ64DDとのドッキング。とってもカンタン。

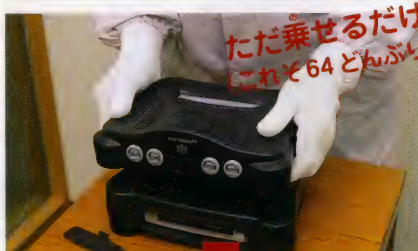
ただ乗せるだけ（これぞ64どんぶり）

64DDの裏にあるネジを閉める

●N64本体と64DDが離れないように、ひっくり返して、64DD裏にあるネジ（2ヶ所）をしめる。これで完全合体だ！

10回ネジをしめろ（個人差あり）

これが頼りになる引き抜き工具だ!!

左のT字型のプラスチックの板が、引き抜き道具。これがないとターミネータパック（右）を引き抜くことはできない。

ACアダプタを接続

●ネジをしめて、N64と64DDを固定したら、後はいつものようにACアダプタを接続するだけなのだ。

ついにNINTENDO64システムの完成

●これでセッティングは終了。N64本体の電源を入れて、ディスクソフトを差し込むだけでゲームはスタートする。

これぞ、最終形態（97年春現在）

HAL研社長 岩田 聡さんが語る 64DDの可能性

なぜに64DDなのか!? CD-ROMを越えるその魅力について

64DDってどこがどうスゴイのか？
（愛知県・マリコシスターズさん）

A いまさら説明する必要もないんだけど、最近のゲーム機のメディアといえば、CD-ROMが主流だよね。まぁ、ロード時間が長いだのと、いろんな欠点があるCD-ROMなんだけど、その低コスト（ホントに安いぞ）をはじめ、CGムービーを豊富に入れることが出来る大容量（なんか豪華だぞ）はやっぱ魅力。でも、任天堂はそんなCD-ROMではなく、磁気ディスク方式の「64DD」を選んだ。もちろん、それには深〜いワケがある。果たして、CD-ROMを捨ててまで「64DD」を選んだ理由は何なのか？ そこで、「MOTHER3」の開発で忙しいHAL研究所社長・岩田聡さんのインタビューを交えながら、64DDのスゴサを紹介していくぞ。

──まず、なぜ「64DD」なのかという点なんですけど。

岩田さん もちろんCD-ROMが価格と容量の点でメリットがあるということは誰もが知っていますよね。でも、宮本茂さんらと話していて、なぜゲームはみんなに受け入れられたのかと考えたとき、安っぽい言葉になっちゃうけど、インタラクティブ（※1）がキーポイントだと。例えば、昔の「スーパーマリオ」とか映画やテレビと比べると、決して画像がキレイなわけでもないのに多くの人がハマったでしょう。あれは、ゲームの世界に参加して何らかの影響を与えることが出来たからだと思うんです。だから、豪華な映像がたくさん出てくるのではなく、そのインタラクティブを重視して、まずアクセス速度が速いものがいいねって言っていたんですよ。また、その世界に参加した結果を記録するということで、書き込める速いメディアがいいなってね。

用語解説※1-インタラクティブ／双方性と訳される最もゲームらしい特徴。ぼくらが何かボタンを押せば、ゲームの中のキャラが反応する。これが最も簡単なインタラクティブの例だす。

PROFILE

岩田聡（いわたさとる）／カービィの生みの親としておなじみの株式会社HAL研究所（通称HAL研）代表取締役社長。東京工業大学情報工学科在学中に、HAL研でアルバイトを始め、卒業と同時に入社。1992年4年、代表取締役社長に就任。1959年12月6日生まれ、札幌出身。

64DDなわけ 1 アクセススピードが速い!!

岩田さん とにかくインタラクティブということを大事にすれば、ボタンを押してからの反応、例えば、あるステージやキャラを選んだとき、プレイ出来るまでの時間が短いほどいいわけですよね。その点、64DDは5.4倍速CD-ROMと同等。今のゲーム機に使われているCD-ROMドライブは2倍速ということで遅いんですよ。これにはいくつか理由があって、今後は解決される可能性があるんですが、機械的な仕組みで速くはならないんですよ。でも、64DDは機械的な仕組みにおいても速いんですよ。

ゲームメディアの比較

メディアの種類	64DD	CD-ROM	ROMカセット
書き込み	◎（可能）	×（ダメ）	△（少しなら可能）
アクセススピード	○（高速）	×（遅い）	◎（超高速）
容量	○（1枚で最大64MB）	◎（1枚で最大600MB）	△（無限だが高額）
価格（生産コスト）	○（安い）	◎（激安）	×（高い）

64DDがホントにゲームを変えるぞ!!

64DDでゲームは変わる?

(静岡県・杉山正洋さん)

11

A はっきりと断言するぞ。ゲームが変わるのは間違いないのだ。発売中のNINTENDO64ソフトでも「ゲームが変わった」という感じがするだろうけど、そもそもN64というのは64DDと一体化したときに完成するという考え方があるのだ。だから、これからはもっと分かりやすいカタチで"ゲームの質的変換"を体験出来るはず。ここでは、64DDが実現する誰も体験したことのないゲームを紹介するぞ。

64DDなわけ 書き込みが出来る!!

◆岩田聡さんの隣に座ってらっしゃるのはHAL研広報の石田聡さん。山がないだけの一文字違いなのです。

——では、書き込めるということでの大きなポイントはなんでしょうか?

岩田さん 基本的にCD-ROMっていうのは印刷物だから、どれもいっしょなんです。例えば、僕が持っている『64ドリーム』とみんなが持っている『64ドリーム』には同じことが書いてあるんですよ。でも、最近だと『ポケモン』が違いますよね。もしお客さんに楽しんでもらうゲームを目指すなら、友だちの持っているものと同じ、中古屋さんに売っても何の抵抗のないようなものではなく、プレイした人の足跡が残るものを作りたいなと思うんですよ。そうすれば、ゲームに対する愛着も大きく変わるだろうし、だから"書き込み"にこだわりたかったんです。もちろん従来のバックアップソフトでも書き込むことは出来ますよ。でも、コストの問題でものすごく制約があったんです。例えば、ウチでイマジニアさんから出した『シムシティ2000』(SFC)を作ったとき、残念ながら町をひとつしかセーブ出来なかったんです。当時一番大きな容量のものを使ったのにですよ。もし多くの町をセーブ出来たら、ゲームを変えられるのに、と分かっていても…。そういう感じで、書き込める容量の問題であきらめたアイデアっていうのが山ほどあるんです。

自分だけのRPGに変わる MOTHER3の場合

MOTHER3は64DDがないとプレイできない?

(岐阜県・渡辺洋司さん)

12

A 64DD用に開発されているので、カセットでの発売はないだろうね。なんたって64DDの特徴である"書き込み"を利用した家庭用ゲーム史上初のRPG。従来のRPGは持っているアイテムやパラメーター(名前や経験値)しか記録できなかったけど、64DDソフトの『MOTHER3』ではどんなことも記録できる。だから「プレイヤーがゲームの世界を変えた。例えば、なにかを壊して通り道を作った。木を植えた。そんなことがすべて残る」(岩田さん・談)わけ。遊べば遊ぶほど、キミが何気なく遊んでいるRPGは世界でただひとつキミだけのRPGに変わっていくのだ。

◆過去のRPGでも決められた場所になら木を植えることも出来たけど、『MOTHER3』では好きなところに植えることが出来るのだ。

64DDの素朴なギモン

まだまだ続くみんなの「?」にお答えします。でも、予想が外れたらごめんね。

本郷 好尾 YOSHIO HONGO

毎度おなじみ「教えて本郷さん!N64の質問箱」の本郷さんも回答。※特に指定がないものは、編集部の回答と予想です。

16

Q. 64DDはなんと読むんですか?
(兵庫県・マーシさん)

A. 一般に「ろくよん・でぃー・でぃー」と読むよん。

17

Q. 64DDのDDとは何の略?
(広島県・ナッチーさん)

A. ディスクドライブの略です。メディアのほうは「NINTENDO64DDディスク」と呼びます(本郷さん)。しつこいけど基本中のキホンだからしっかり覚えましょ。

18

Q. 64DDは何を買えば遊べるの?
(愛知県・スーパーマリオくん)

A. まずNINTENDO64本体を買って下さい。もちろん64DDそのものも忘れちゃだめですよ。あとは64DD用のソフトを買うだけです。

19

Q. 64DDのディスクはどのくらいの値段になるの?
(群馬県・長坂良宏さん)

A. 一説には、NINTENDO64カセットの半分ぐらいのコストで「64ディスク」を製造できるというので、定価は4800円～5800円かな(編集部予想)。モノによっては、1980円で発売されるものも将来的に出てくるハズ。

20

Q. 64DDのソフトはN64本体でも使えるのですか?
(静岡県・上村知弘さん)

A. 64DD用のソフト、つまり64ディスクは64DD専用なので、NINTENDO64本体だけでは使えません。

21

Q. 64DDはCDみたいにロード時間が長い?
(神奈川県・ケネスさん)

A. ソフトによっても違いがあるだろうけど、データ的にはCD-ROMよりも6倍以上も速いので、ロード時間も短いでしょう。体感ではカセットとほとんど変わらないソフトもあるようです。

時計機能を搭載!!

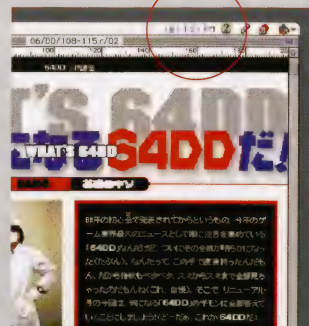
——64DDには「時計・カレンダー機能」が搭載されますよね。

岩田さん これについては『MOTHER3』と、もうひとつ糸井重里さんと進めている『キャベツ』(仮称)で“時計”を使いたいということで、任天堂さんにお願いしたんです。そして、この機能が“インタラクティブ”ということと相性がいいんですね。例えば、種を植えて、3日ほっとおくと、あることが起きる。1日では何の変化もない。なにかがあって、5日後でないと出逢えないキャラというのも当然ありえるでしょうね。

時計機能があると、RPGは根本的に変わる!!

64DDの時計機能で実現できるゲームって?

(広島県・あっちゃん)

A いままでのゲーム機って、電源を入れている間は“時間の経過”を記録できたけど、64DDは電源が切れているときでもそれが出来るんだな。だから、毎日遊んでいる人と何日かぶりに遊んだ人では、ゲームの中味が変わるということもありえるのだ。例えば、3日ぶりにRPGをプレイしたら「あなたがこの世界を留守にしている間に、世界は悪魔に滅ぼされました」ってメッセージが出たりして…。

⬆64ドリームを作っているマックというパソコンにはカレンダー機能が付いていて、正月に電源を入れると「あけましておめでとう」というメッセージが表示されるのだ。クリスマスに電源を入れると、サンタが飛び出すゲームも64DDなら可能なのだ。

⬆64DDでゲームが変わる!!『64ドリーム』も変わるってわけで、今月からリニューアルなのだ。これからも、頑張るんでよろしく!

ほっとくと敵ボスがパワーアップ? MOTHER3の場合

時計機能を搭載している『MOTHER3』は、まったく別のもうひとつの世界と考えることも出来るのだ。だから、電源を入れなくても、64ディスクの中では着々と時間が過ぎているわけで…。つまり、知らない間に敵ボスが強くなっていたり、敵キャラが驚くほど増殖していたりするかもしれないわけだな。これは毎日プレイするのが楽しくなるよね。

⬆平和な町も、翌日プレイするときに、画面のようになっていたらヤダナー。

Q. NINTENDO64本体から取り出したターミネータパックはどうする?

A. 一度「拡張メモリ」を取り付けると必要なくなるのが「ターミネータパック」だ。基本的には捨ててもいいらしいんだけど、やっぱ記念にとっておくかな。ちなみに「ターミネータパック」を入れるケースについては検討中とか…。

Q. CD-ROMのように生音の実況が入ったゲームは出るのですか?
(北海道・ゲーム好きのオジサン)

A. これは64カセットでも十分に可能だよね。『スターフォックス64』でも「これがカセットのゲーム!?」とビックリするくらいしゃべる。でも、64DDなら、さらに長いナレーションも可能になるのだ。それは容量の問題もあるけど、拡張メモリのおかげで一度に読み込むデータ量が増えたため。技術的にはCD-ROM並みの実況も可能です。

Q. 64DDのディスクの容量が違うものを何種類か出すの?(奈良県・ヘフサガリバーさん)

A. 最大容量は64メガバイトで一定。容量が違うものが出るってことはないと思うです。圧縮によっては100メガバイトの容量を確保することも出来るらしいし、容量が64メガバイトを越えるゲームの場合は、64ディスク2枚組という感じになるはず。(編集部予想)

Q. 64DDを使えば自分でゲームを作ることができるか?
(匿名希望さん)

A. 書き込むことが出来るわけだから、それも簡単に出来るハズ。まして世界最高性能のNINTENDO64だから、かなりスゴイものが作れるぞ。

Q. 64DDそのものが記憶装置になるの?(奈良県・ヘフサガリバーさん)

A. 64DDはハードの名前なので、記憶装置じゃないんですよん。記憶するのは、あくまでもメディアの「NINTENDO64DDディスク」。ある意味では、記憶装置と呼べるものも「時計・カレンダー機能」があるわけだから、当然搭載しています。

64DDでこんなゲームが出る!!いままで味わったことのないゲームが体験できるぞ

Q 64DDではどんなソフトが出るの?

(埼玉県・しまちゃん)

A もう分かってくれたかな。書き換えが出来ることの威力を。それでは、具体的にどんなゲームが出てくるかを考えてみるぞ。

➡これは『シムシティ』シリーズ最新作の『シムコプター』(パソコン版)。自分の作った街を空から自由に見ることが出来る。64DDなら、この移植どころかもっとすごいゲームの組み合わせも可能だ。

64DDの特徴のひとつに、64ディスクと64カセットを同時に使用できるというのがある。つまり高速アクセスの64カセットと書き込みが可能な64ディスクそれぞれのメリットを活かしたトンデモないゲームもありえるのだ。例えば、カセットにスポーツゲームの本体を入れて、ディスクに選手データ(成長の記録が残るのだ)を入れるなんていうのは朝メシ前。カセットに『スターフォックス』を入れて、ディスクに『シムシティ』を入れれば、自分の作った街を飛んで、破壊するなんてことも夢ではなくなるのだ。

➡これがカセットとディスクを同時に使うと、こーなる。

➡64DD対応の『パワプロ』なら、毎年選手データが入ったディスクを買い足すだけですんでしまう。価格も当然安くなるはずだ(写真は『実況パワフルプロ野球4』)

戦闘シーンも変わる!! MOTHER3の場合

——なんでも『MOTHER3』では"音"がキーワードになるということですけど?

岩田さん 攻略法が一通りのレールの上を進むような"薄っぺらな世界"にしたくないんで、10人が同じゲームを買っても、10人が全然違うものを味わえるようにしたいんですよ。だから戦闘シーンも人によって違うものになるはずです。例えば、3Dスティックを使って音を奏でることになれば、アナログなので人によって絶対に同じ音は出せない。もちろん書き込みが出来るわけだから、その人だけの戦い方というのも出来るでしょうね。

➡いわゆる"ドラクエタイプ"と呼ばれる戦闘画面。64DD時代を迎えれば、もう過去の遺物に?写真は『MOTHER2』

Q. 64DDの書き込み可能な容量は?
(長野県・渡邉祐助さん)

A. ソフトによって違いはあるけれど、最大だと64DDディスクの容量の約半分、32メガバイトくらいは書き込みに使うみたいだよ。

Q. 64DDの開発状況は?
(神奈川県・MAXさん)

A. 基本的には完成していて、すでに工場で生産しているという噂もあります。あとはソフトの完成を待つだけなんですよ、ホント。

Q. 拡張RAMはどのくらいのメモリを増設できる?
(愛知県・Winlight Pinebookさん)

A. 拡張メモリーは4メガバイト。NINTENDO64本体に搭載されているメモリが4メガバイトだから、計8メガバイトになるのだ。これがどれだけスゴイかというと、これは昔のスーパーファミコンソフト容量まるごと1本分。例えば、あの『ファイナルファンタジーIV』すべてのデータをほとんど瞬間かつ一度に扱うことが出来るわけだな。CD-ROMのゲーム機って、メディアの容量は確かに多いけど、ゲーム機自体が一度に扱えるデータは少ないので、こりゃ驚きのレベルなんだな。

Q. 64DDの同時発売ソフトは?(愛知県・モルダウイッキーさん)

A. 『MOTHER3』が同時発売されるのは間違いない。なんでも3本同時発売を目指しているとのことなので、残りは『マリオペイント』『シムシティー』『ポケモン』あたりから2本出てくるのかな?

Q. 64DDではRPGしか出ないのですか?
(京都府・角野誠さん)

A. 確かに『MOTHER3』や『スーパーマリオRPG2』、それに『ファイアーエムブレム』シリーズなんていうのは、どう考えても64DDというハードに向いているから、新しいRPGを楽しみたいのであれば64DDでしょう。ただカセットでは出ないというわけではありませんよ(本郷さん・談)

Q. N64は64DD以降も進化するの?
(神奈川県・ロクヨンブームさん)

A. 64DDで、やっと任天堂が目指している「ゲームを変える」という次元に第一歩を踏み出したという感じかな。通信機能などの追加など、21世紀になっても使えることを目指しているNINTENDO64。まだ先は長いぞ。

最新技術も64DDで実現!! GAとニューラルネットワーク

Q 『キャベツ』ってどんなゲームですか?
(滋賀県・まこちゃん)

15

A 64DDだからこそ出来る全く新しい"遺伝ゲーム"(仮称)なのだ。

⬆『シムシティー』は64DDが目指す"製品群構想"のコアにあるゲームのひとつ。いずれ『キャベツ』と融合することも?"製品群構想"については宮本さんのインタビュー(130ページ)を参照のこと。

──話題の『キャベツ』(仮称)に導入されるという「GA」と「ニューラルネットワーク」って何ですか?

岩田さん GAというのは直訳すると、遺伝的アルゴリズムというものです。例えば、生命は単細胞からスタートして、交配があり、突然変異があり、環境に合ったものだけが生き残り、人間のような複雑な生命が誕生したわけですね。これをコンピュータの中でシミュレートしたものがGAなんです。分かりやすく言えば『たまごっち』なんだけれど、性格がいいとか病気になりやすいといった情報が遺伝子レベルで組み込まれているので、どんな子供が生まれるかも予想できないんですよ。だからバクチェックも出来ないんだけど…。ニューラルネットワーク(神経回路網)は人間の神経回路をマネたプログラムで、予想できない動きをするんです。その技術を『MOTHER3』でも一部使うかもしれないけど、本格的に使うのは『キャベツ』(仮称)ですね。基本的には"育成ゲーム"と呼ばれるものになるんだろうけど、どんな生物が生まれるか分からないし、十人十色の生物を育てることになるんでしょうね。多分「ウチの子供のデキの悪さ」を自慢しあうようなものになるでしょうね。

WHAT'S HAL研究所 HAL LAB.

ゲームボーイの『星のカービィー』でおなじみの開発メーカー、それがHAL研究所なのだ。映画に詳しい人なら分かると思うけど、SF映画の傑作『2001年宇宙の旅』に登場するコンピュータ「HAL」が、社名の由来。この「HAL」という名前は、世界最大のコンピュータメーカーIBMのひとつ前のアルファベットを並べたもの(I→H/B→A/M→L)で、IBMを越える会社を目指すという意味も含まれているんだな。

●HAL研究所の代表作

85年 シューティングゲーム『ガルフォース』(FC)発売
89年 パズルゲーム『上海』(GB)発売
91年 ゴルフゲーム『ジャンボ尾崎のホールインワン』(SFC)発売
92年 RPG『カードダスマスター』(SFC)発売
アクションゲーム『星のカービィ』(GB)開発
93年 アクションゲーム『星のカービィ〜夢の泉の物語』(FC)開発パズルゲーム『星のカービィ』(GB)開発ピンボール『カービィのピンボール』(GB)開発
94年 RPG『MOTHER2』(SFC)エイプと共同開発
スポーツアクション『カービィボウル』(SFC)開発
95年 アクションゲーム『星のカービィ2』(GB)開発
シミュレーション『シムシティ2000』(SFC)イマジニアと共同開発
96年 アクションゲーム『星のカービィ スーパーデラックス』(SFC)開発
97年 スポーツゲーム『糸井重里のバス釣りNo.1』(SFC)開発

●今後の予定

97年 RPG『MOTHER3』(N64)開発
未定 新ジャンルゲーム『キャベツ』(N64)開発
シミュレーション『シムシティー64』(N64)開発

※『キャベツ』は糸井重里さんが使用する通称で、正式タイトルはいずれ明らかになる予定です。

やっぱりビックリ、64DDの可能性

64DDが書き込めるメディアでゲームの歴史が変わるというのは分かっていたが、ここまでとは…。

もちろん64DDが書き込めるというメディアとして、いままでになかったゲームを誕生させるだろうということは分かっていた。まさにゲームの"質的変換"を目指す任天堂の夢を実現する画期的な拡張ユニットというわけだ。でも、ここまで変わるのか?という驚きがこの取材の感想っすね。なんたって90年代になって登場したばかりのGAやニューラルネットワークというホントのホントのコンピュータ最新技術まで投入されるというんである。これでビックリしなくてどうするね。なにかとグラフィックの美しさとか3D表現が評価される次世代ゲーム機だけど、テクスチャーマッピングなんてもう20年以上も前の技術。そんな昔の技術をありがたがっているゲーム雑誌も多いけど、ただ絵が変わっただけで「ゲームが進化した」と思っているなんて、もう問題外。ホントに進化しているのは、やっぱりNINTENDO64だけではないか。ゲームのアイデアはここ数年ほとんど進歩していないけど、この64DDでは本当にトンデモないゲームが誕生しそうだ。問題はどこまで斬新なアイデアにボクたちユーザーがついていけるかだな。HAL研の岩田さんは「ゲームを変えることよりも、まず今までにない、中古屋に売りたくならないような面白いものを作りたい」とおっしゃったけど、まずは首を長くして待ちましょう。(田村"タム"修二)

教えて!本郷さん

2ページ増量スペシャル

N64の質問箱

取材・構成／編集部

いよいよ超期待の『スターフォックス64』がぶるぶる振動パックとともに本格始動ってワケで今年のゴールデンウィークは『SF64』で決まり!
でも、あのゲーム、このゲーム、気になるソフトは山ほどイッパイあるのだ。
隠し事はナシだよ、本郷さん。
今月も8ページ、たっぷり教えてちょうだい!

◆岩手県の最強羽生将軍さんから送っていただいた、ちょっと太めの本郷さん

YOSHIO HONGO

回答者

本郷好尾さん

PROFILE
任天堂広報室企画部企画課係長。1959年滋賀県大津市生まれ。東京ゲームショウ直前に会社を休んで、またまた家族でスキーに出かけてしまった本郷さん。「ヘール・ボップ彗星を見ようとしたけど、どこにあるかわからんやった」。残念でした。

QUESTION

『SF64』ではキャラの会話がすべて音声らしいけどホントですか? 秋田県・佐々木隼人さん

ANSWER

ホントです。

◆笑えるセリフもいっぱいあるのだ

任天堂ソフトにしてはかなりしゃべっていますね。声優さんたちについては、青二プロダクションと契約しました。『マリオカート64』の「ヒア・ウィ・ゴー」程度であれば、ちゃんとした声優を使う必要ありませんし、「ヤッホー」であれば社内の人がやっても違いはないんですが、『スターフォックス64』の場合はセリフ回しが長いんですね。開発中はオープニングの長いセリフは社内のCGなんかをやっている開発チーフが自らセリフを吹き込んでいたんですが、おかしくて聞いてられないんですね(笑)。素人ですから、いくら真剣にしゃべっていても「ちょっと、これはなぁ(笑)」という感じなんです。それで、その道のプロにお願いしようということになったんです。どのくらいのパターンの会話があるかは調べていないのでわかりませんが、耳の不自由な方もゲームに参加できるように、画面にもセリフが表示されるようになっています。

『SF64』の魅力はどんなところですか？

（編集部）

ANSWER

4人までの対戦プレイができることでしょう。

これはスーパーファミコン版では味わえなかったことですからね。それに360度のオールレンジモードで約100機の戦闘機がただ飛んでいるんじゃなくって、各々が計算されたなかで行動しているんです。画面では見えていない後方でも、敵味方が闘っているというのはスゴイですね。画面もきれいですし、ポリゴンムービーも結構入っています。3Dのステージになると、どこに行っていいかわからなくなることがありますが、強制スクロールでステージの端っこに行くと敵キャラの前に戻されるのが個人的には好きですね(笑)。僕みたいに3Dシューティングゲームの下手な人間にとってはありがたいです。そういう意味では初心者に優しい要素のあるゲームと言えると思います。

◆自由度が高すぎて馴染みにくい4人対戦も、慣れてくると面白いと評判

前作は難しかった、『SF64』の難易度はどのくらいですか？

岩手県・里谷たむりさん

ANSWER

SFC版よりやさしいです。

初心者でもプレイしやすいように親切には作っています。でも各ステージのボスキャラなんかはやっつけにくくって、結構シビアな作りにはなっています。僕（本郷さん）なんかは最初の方のロボットなんかはカンタンにやっつけられるのですが、なかなか先には進めないですね。

◆編集部のアンドゥレア君はカンタンなルートを1時間で攻略しました

振動パックの電池寿命はどのくらいですか？

（編集部）

ANSWER

1日1時間プレイしたとして2カ月くらいはもちます。

ただし、これは『スターフォックス64』をプレイした場合の時間で、他のソフトだと電池の寿命も変わってくるでしょう。それに敵に当たったりせずに上手くプレイすると電池の寿命は飛躍的に伸びるはずです。全然震えないということになれば1年以上持つかもしれません。実際に操作すると、人によっては重いと感じることもあるかもしれませんが、もともとN64のコントローラというのは大きさのわりに軽くなっています。それに対し振動パックはある程度重くないと揺れないんです。というのも中には錘が入っていますんで。任天堂としてはプレイするのに重すぎず、揺らすのに軽すぎない、ほどよいバランスを考えたつもりです。16種類のパターンの組み合わせで揺れるようになっていますが、人にわかるのは大中小の3パターンですね。振動パックの店頭デモは盗難の可能性がありますのでやりません。ですから振動を体験したければ買っていただくしかないですね(笑)。『スターフォックス64』の次に対応する任天堂ソフトは未定ですが『バス釣りNo1』の64版は絶対に対応することになるでしょう。

◆振動パックは別売で1400円で発売されます。単4電池も2本ついています

はみだし質問箱

Q 続編ではなくニューキャラクターのゲームやオリジナルの大作ソフトは出てくるのですか？（東京都・とんちゃん）

A 「実験はいろいろしています」（本郷さん）

Q ヨッシーは男なんですか、女なんですか？（千葉県・森川真湖さん）

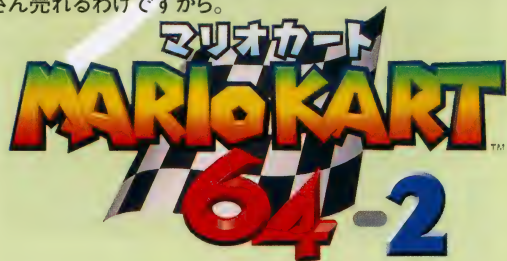
A 「恐竜には男女はないという設定をしています」（本郷さん）

『カート64』の開発費はどのくらいかかりましたか？

岐阜県・若生幸也さん

ANSWER

発表してもそれほど意味がないでしょう。

というのも、たとえば出版社が作家をもたないように、プロデュース的にゲームを作っているのであれば、どこかに外注してそこに何億支払ったというように分かりやすいのですが、任天堂の場合はほとんど社内で作っているんです。ですから経費はそのソフトに関わった人たちの人件費と開発ツール代くらいなんで、制作コストは発表するほどのものではないんです。ただ、カートのようなレースゲームは他のアクション系などのゲームよりはコストパフォーマンスがとても良いと、はっきり言えますね。制作期間が短いうえにたくさん売れるわけですから。

↑「カート2は出るんですか？」の問いには、本郷さんは「さぁ～？」

『スターフォックス64』の次のソフトは？

大阪府・田中寛之さん

ANSWER

6月14日の『スターウォーズ』です。

アメリカで大ヒットしている映画の特別編は『スリーパーズ』のあとに公開されることになっていまして、5月20日より遅れる可能性もありますね。調整中の話ですが、映画館で『シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア』の広告をやることもあるかもしれません。それから振動パックには対応しないことになっています。

◆『シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア』は映画の2話、3話の間を埋めるストーリーになっているのだ

『カービィのエアライド』はどんなレースゲームになるのですか？

新潟県・遠藤昌孝さん

↑『カービィ』の"生みの親"岩田さんのお話は110ページから

110ページから

ANSWER

レースというよりアクションゲームです。

『カービィ』についてもかなりできています。ただ『ヨッシー64』と同じアクションゲームになりますから、発売される時期はワンテンポ置いてからということになるでしょう。それがひと月かどうかはわかりませんが。はじめはスケボーに乗るようなレースゲームとして開発してたんですが、"吸って、はいて"というようなアクションゲームになってきていますから、少なくとも『エアライド』という名前でなくなるのは確かでしょうね。もちろんゲーム中にはレースのステージもありますし、正式タイトルが決まるまでは『カービィのエアライド』という仮称でいいと思います。『MOTHER3～キマイラの森』も同じく仮称です。「キマイラ」というのは商標登録されていまして、タイトルやパッケージに使えないんですね。ですから副題は変えることになると思いますね。ただゲームのなかでは世界観としてのキマイラの森は出てくることになります。

どうして カービィという名前なんですか？

東京都・細木美香さん

ANSWER

どうしてなんでしょうねぇ。

もともとは『星のカービィ』ではなくって『ティンクルポポ』というような名前だったんです(笑)。とにかく変な名前のソフトだったんですよ(笑)。カービィはHAL研さんの作品で、マリオクラブの評価も非常に高かったんですが、確か『ティンクルポポ』(笑)というタイトルでHAL研さんから出そうとしたところ問屋さんからの注文が思ったほどこなかったんですね(笑)。そこで任天堂から出すことにしまして名前もカービィに変えたわけなんです。いろんな候補から語感の良さで選んだんだと思います。NOA(米国任天堂)の会長もカービィという名前ですが、まったく関係ないです。

⬆カ、カービィ！ キミは『ティンクルポポ』という名前だったんだね。つい笑っちゃう！ ごめん！

『ポケモン64』で友達とモンスターを交換するときはどうするの？

山形県・タカモンさん

ANSWER

まだ決まっていません。

コントローラパックを使ったり64DDのディスクを使ったりといろいろ考えられますが、開発がスタートしたばかりですから…。発売日についてはクリスマスシーズンに向けて鋭意努力中といったところです。

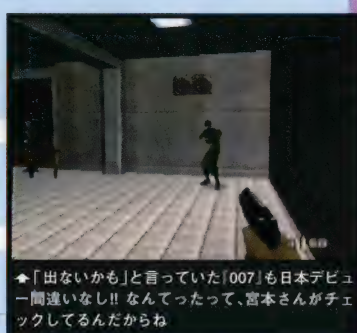
◆64DDのディスクを使うと、めちゃくちゃな数のモンスターが書き込めるはず

今年、任天堂がN64で出すソフトの数は何本？

大分県・門脇純一さん

ANSWER

カセットだけで10本くらいは出るでしょう。

まず『ブラストドーザー』が出て、『スターフォックス64』があって『スターウォーズ』、そして『ヨッシー』に『カービィ』が出ます。宮本が内容までチェックしている『ゴールデンアイ007』についてもかなり出来がいいですから、きっとマリオクラブの評価も高くなって発売されることになるでしょう。それに『バギーブギー』なんかも上がってくるかもしれません。それと『ゼルダ』は絶対出しますし、それ以外にも海外物があるかもしれません。年末には『エフゼロ64』も入ってくるかもしれませんね。64DDの『MOTHER3』なんかのタイトルも入れると10本以上になるのは確実ですね。ですから、均すと月イチくらいにはなるでしょう。もちろんこの数字は任天堂ソフトだけの話です。

⬆「出ないかも」と言っていた『007』も日本デビュー間違いなし!! なんてったって、宮本さんがチェックしてるんだからね

『エフゼロ64』の開発は始まっているのですか？

大分県・門脇純一さん

ANSWER

だいぶ進んでいます。

うまいことといけば年内にも出るかもしれませんね。と、宮本本人がある雑誌の取材でしゃべっていたので確かでしょう。

◆エフゼロファンのみなさん、万歳三唱しましょう！ なんてったって宮本さんはチョイ前まで「年内には出ないでしょう」って言ってたんだから。バンザーイ！ バンザーイ！ エフゼロバンザーイ！

はみだし質問箱

Q NBAバスケットのゲームは出るんですか？（愛知県・松山耕士さん）

A 「日本でウケるかというのがありまして、いまのところわかりません」（本郷さん）

はみだし質問箱

Q ゲームボーイのキオスクはでないんですか?(大阪府・武田慎吾さん)

A 「予定はしています。ただ年内に実現するのはムリでしょう」(本郷さん)

『ヨッシーアイランド64』の開発状況はどうですか?

滋賀県・横江拓也さん

ANSWER

かなりできてきています。

開発度については完成するまで50パーセントというプロデューサーもいれば、基本ができて80、デバッグにきて95パーセントという人もいますから、何パーセントというのは言いにくいんです。開発度については人によって考え方が違うんです。ですから進み具合というのは僕らから見てもわからないんですが、夏頃には売りたいな、と思っています。

⬆2.5Dでハードに余裕ができるだけに、ゲーム史上最高の高画質になること間違いなしっ!

『マリオペイント』では絵のコンクールなんかするんですか?

神奈川県・三山尚之さん

ANSWER

気の早い話ですねぇ(笑)。

スーパーファミコン版でもコンクールはやったと思いますし、N64版でもぜひやりたいですね。今回は絵というか動画にもできるわけですから、作品としてはいろいろ出てくることになるでしょう。応募方法としてはディスクをそのまま送っていただくことになると思います。SFC版でしたら一作くらいしか入りませんでしたが、64版ではいっぱい作品が入りますしね。プリンターの発売については今のところ予定していませんが、出てくる可能性はあると思います。

⬆64DD版では動画も扱えるとなれば、じっとしてる場合じゃないですよ、おとうさん!おかあさん!画面は編集部アン・ケイトの作品(SFC版)。

N64で『ファミコン探偵クラブ』は出るのでしょうか?

千葉県・ししょうさん

ANSWER

64DDに向いているゲームだと思いますね。

いまはサテラビューの衛星でやっていますが…。ただ『メトロイド』のときにもお話したように、このソフトも開発一部という部署がやっているんですね。そこではゲームボーイポケットの新作およびゲームキオスクの新作ソフトの開発に携わっていますので、人気シリーズでもある『ファミコン探偵クラブ』はいずれ64DDで出ることになるでしょうけど、発売はずっと先の話になりますね。

『ポケモン64』はGB版と同じように赤と緑の2種類出るのですか?

大阪府・ハックション大魔王さん

ANSWER

それは考えるでしょうね。

ゲームボーイでも2種類あることでモンスター交換する意義があったわけですからね。あるモンスターが赤では出やすいけど、緑ではなかなか出にくいと。だからこそ通信する面白さがあったわけで、64DDでもそのような友達と楽しめる仕掛けを考えている最中だと思います。

⬆ピカチュウも3Dポリゴンになっちゃうんだろうな、きっと

『ゼルダの伝説64』について教えて!

(編集部)

ANSWER

128Mの大容量になる予定です。

任天堂は『ゼルダ』をアドベンチャーゲームと呼んでいまして、アクション色の強い内容のものはカセットで発売し、カセットとはシナリオも違えばデータを書き込める要素も入った『ゼルダ』を64DDで出すことになります。

◆128メガの大容量になること間違いなし。場合によってはそれ以上のメガ数に(130P参照)

なんでも"64"ってつけるのはネーミングセンスが…?

埼玉県・ノヨル・カーマイさん

ANSWER

『ブラストドーザー』にはついていないでしょ。

これから発売されるタイトルについては、かなり"64"がつかない方向になると思いますよ。ただこれまではスーパーファミコンのタイトルと区別してN64用のソフトであることをわかりやすくするために"64"とつけていたわけで、今後は変わってくると思います。64DD用のタイトルについても『マリオペイント64DD』なんてなることはありませんね。

➡なんでもかんでも"64"とつけてると、続編のネーミングはかっちょ悪くなる。でも『スーパーマリオ64-2』はタイトルはどーあれ、プレイしたい続編の1本だ

N64で『ダビスタ』を体験したいのですが、その予定は?

京都府・西村隆志さんほか

ANSWER

わかりません。

N64で出るかどうかについては、他社さんのゲームなんで何とも言えないんです。ただ、育成ゲームは64DDが向いているとはっきり言えますね。実際、『ダビスタ』の生みの親である薗部さんもマリーガルでシミュレーションゲームの開発に入っているくらいですから。ただどんなゲームになるかはわかっていません。

⬆『ダビスタ』の薗部さんは、64DDを使ってこれまでにないシミュレーションゲームを開発中

レア社がN64用RPGを開発しているって本当?

宮城県・オンブ・ヒデユキさん

ANSWER

聞いたことがないですね。

いろんなゲームの開発はやっているようなんですが…。レア社の新作ソフトについてはアトランタのE3で発表できるかもしれませんが、まだわかりません。E3では他のメーカーさんもN64の新作を発表することになるでしょう。

◆レア社がコングファミリー総出演の『スーパードンキーコングRPG』を極秘制作中!なんてことはないか(画面はSFC版『スーパードンキーコング3』)

はみだし質問箱

Q 任天堂のテレホンサービスはどうして九州にないの?(熊本県・ブロッコリーさん)

A 「残念ながら九州には支店・営業所がないからです」(本郷さん)

はみだし質問箱❤

Q『ポケモン64』のモンスターの数が64万匹というのは本当ですか？（東京都・ピピンさん）

A「そんなことたぁないでしょう」（本郷さん）

ゲームボーイってどれくらい売れているのですか？

（編集部）

ANSWER

96年7月に発売したゲームボーイポケットだけで256万台（国内）でした。

89年発売のゲームボーイからだと累計で国内だけでも約1418万台に達しています。いろんなゲーム機があるなかで、ゲームボーイは圧倒的に売れていますね。ソフトについても96年に一番売れた『ポケモン』で300万本も出ているんです。最近のゲームランキングでも『カービィのきらきらキッズ』や『ゲームボーイギャラリー』などが上位に食い込んでいますし、軽いノリのゲームボーイソフトはみんなヒットしていますね。ハンディゲームが事実上ゲームボーイしかないということで、競争がないこともありますが、ゲームボーイ用のソフトを作りたいというメーカーさんもずいぶん増えてきていますね。

➡これまではトイザらスでしか買えなかった「ゴールド」も7800円で発売中

N64用ソフトについている「NUS」とは何ですか？

石川県・喜多啓太さん

ANSWER

商品コードです。

商品名というのは発売前に決まるのですが、商品コードというのは早い段階から決めているんですね。開発当時はウルトラ64と呼んでいましたから、Nは任天堂（NINTENDO）、Uはウルトラ（ULTRA）、Sは64（SIXTYFOUR）の略なんです。ゲームボーイはDMGと呼んでいますが、ドットマトリクスゲーム（DOT MATRIX GAME）の頭文字をとったものなんです。ファミコンのHVCはホームビデオカセット（HOME VIDEO CASSETE）の略ですね。スーパーファミコンはこれにSUPERのSをつけたものになります。

➡気になって眠れないという喜多さん、今夜からぐっすり眠れるね

N64はソフトを作るのに難しいハードなのですか？

千葉県・情報屋さん

ANSWER

そんなに難しいことはないらしいですよ。

ただし、いままでのファミコンやスーパーファミコンなどと同じ考え方で開発に入ろうとすると苦労するかもしれません。これまでとはまったく違った64ビットの世界なので、とても高度化していますし、シリコングラフィック社の開発ツールに慣れるまでに時間がかかるかもしれません。ただ、やる気のあるクリエイターにとっては難しいというよりは、「何でもできるおもしろい機械」という評価の方が多いですね。言われたとおりの仕事しかできない、楽をしたがるクリエイターだとキツイのかもしれませんが…。

➡ふくもちの隣に見えますのが、N64のモデルになったスーパーマシーン・SGI社製のオニキスでございま～す

アメリカで出ているN64のソフトは日本では出ないのですか？

福井県・井上剛さん

ANSWER

N64のソフトが出そろってからの話になります。

たとえば『テトリスフィアー』でも、まだまだソフトの種類が少ないときに「こんなパズルゲームかぁ!?」という評価になりますから。N64ソフトがいっぱい増えて選択肢が多くなってくれば、一風変わった海外のゲームが出てもいいと思っています。

◆編集部でも評価の高い『キラーインスティンクトゴールド』。引越の時にカセットが行方不明になってしまった（泣）

◆ゲームキオスクというよりは64DDに移植してほしい、と願うファンも多いはず。ね、どせいさん

ファミコン版のMOTHERを手に入れる方法はありますか？

北海道・ダルゼルダさん

ANSWER

ゲームキオスクに入る可能性はないわけではありません。

もともとゲームキオスクはスーパーファミコンのソフトを対象にしていますが、『スーパーマリオ』が『スーパーマリオコレクション』になったように、『MOTHER』のシナリオが良くできているからということで、ゲームキオスクのシステムに入れてしまうこともあるかもしれませんね。

Letters

N64の質問箱大募集！

お手紙はこちらへ…

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか？
NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。
首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03（3230）0675

はみだし質問箱

Q 全社員がN64を持っていますか？（神奈川県・アフロっちさん）

A 「そんなこたぁないでしょう（笑）。保有率は高いですが社販でも、割引きなんです」（本郷さん）

⑥ DREAM ④

新聞　毎月

発行所：東京都千代田区一ツ橋1-1-1
The 64 DREAM 編集部

NEWS LINE

読者に大人気の、N64 唯一の専門紙『64 ドリーム』が春に向けてリニューアル

日本で唯一のNINTENDO64専門紙として9月に創刊して以来、全国のN64ファンの皆様に見守られ続けてきた『The64DREAM（64ドリーム）』が今月から装いも新たにリニューアル。大きな変更点は雑誌の大きさが、ちょっぴりコンパクトになった事と、4月1日からの消費税アップで定価が490円と10円アップしたこと。今月号の表紙は広末涼子ちゃんのCMでも話題の『スターフォクス64』をテーマに、フォックスとアーウィンの活躍する宇宙世界が描かれている。もちろん内容もさらに充実している。これで490円ならチョーお買い得。

任天堂今期の業績予想発表

任天堂は4月7日、今期の業績を大幅に上方修正すると発表した。共同通信経済ニュース速報によれば、今期の経常利益は、昨年11月の予想を27％うわまわる1080億円になるとのこと。また同ニュースではその理由として、N64の販売がアメリカを中心に欧州でも好調だったことから、売上高が6％増の4180億円に増えたことが主な理由としている。昨年6月に国内で販売したN64の販売総数は今年3月末で累計612万台。このうちアメリカでは昨年10月の発売開始から計342万台を売っている。

CESA 大賞決定

⬆大賞では金色のこれがもらえます

CESA（社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）が主催する第1回CESA大賞の発表が行われた。この賞は家庭用テレビゲーム機、パソコン等プラットホームの種類に制限を設けず、「公開」、「公平」、「公正」の精神に則りCESA会員と一般ユーザーからの投票によって優秀作品を決定するもの。今回は、1996年1月1日から同年12月31日までに国内で制作販売されたものを対象に作品を募集した。エントリーした合計70社・337作品の中から各ゲームジャンル・各部門ごとに自社作品をのぞく1作品を選んで投票し、得票上位の58作品がノミネートされた。今回の賞は桝山寛さん、香山リカさんら5人のアカデミー委員が選ぶ特別賞以外は、15万票を超える一般ユーザーの投票によって決定している。大賞はセガの『サクラ大戦』で、同作品は、監督賞、メインキャラクタ賞、サブキャラクタ賞も獲得した。残念ながらN64ソフトではゲームジャンル別賞のアクション・ゲーム部門で『スーパーマリオ64』、ドライビング・ゲーム部門で『マリオカート64』が獲得するにとどまった。また、アカデミー委員が選出する特別賞ではニューコンセプト賞にN64でも発売が楽しみな『ポケットモンスター』が選ばれた。

ゲームジャンル別賞
アクション・ゲーム賞部門受賞
スーパーマリオ64

⬆やはりこのゲームが一番だと思うのだが

ゲームジャンル別賞
ドライビング・ゲーム賞部門受賞
マリオカート64

⬆このゲームが一番でもおかしくないよね

受賞作品一覧

ゲームジャンル別賞

- ●**アクション・ゲーム賞部門**／スーパーマリオ64（N64）任天堂
- ●**スポーツ・ゲーム賞部門**／デカスリート（SS）セガ・エンタープライゼス
- ●**RPG賞部門**／スーパーファミコン　ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…（SFC）エニックス
- ●**シミュレーション・ゲーム賞部門**／ダービースタリオン96（SFC）アスキー
- ●**パズル・ゲーム賞部門**／ぷよぷよ通 決定盤（PS）コンパイル
- ●**アドベンチャー・ゲーム賞部門**／バイオハザード（PS）カプコン
- ●**ドライビング・ゲーム賞部門**／マリオカート64（N64）任天堂
- ●**シューティング・ゲーム賞部門**／バーチャコップ2（SS）セガ・エンタープライゼス
- ●**テーブル・ゲーム賞部門**／桃太郎電鉄HAPPY（SFC）ハドソン
- ●**格闘・ゲーム賞部門**／鉄拳2（PS）ナムコ
- ●**エデュケーション・ゲーム賞部門**／ライフスケイプ〜生命40億年はるかな旅〜（PS）メディアクエスト
- ●**バラエティ・ゲーム賞部門**／ナムコミュージアム シリーズ（PS）ナムコ

部門別賞

- ●**監督賞部門**／サクラ大戦（SS）セガ・エンタープライゼス
- ●**プログラミング賞部門**／NiGHTS into dreams（SS）セガ・エンタープライゼス
- ●**シナリオ賞部門**／バイオハザード（PS）カプコン
- ●**グラフィック賞部門**／NiGHTS into dreams（SS）セガ・エンタープライゼス
- ●**サウンド賞部門**／パラッパラッパー（PS）ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●**メインキャラクター賞部門**／サクラ大戦（PS）セガ・エンタープライゼス
- ●**サブキャラクター賞部門**／サクラ大戦（PS）セガ・エンタープライゼス

特別賞（アカデミー委員選出）

- ●**ニューコンセプト賞部門**／パラッパラッパー（PS）ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●**ニューコンセプト賞部門**／ポケットモンスター（GB）任天堂
- ●**スタンダード賞部門**／スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…（SFC）エニックス

CESA大賞

サクラ大戦（SS）セガ・エンタープライゼス

※PS（プレイステーション）・SS（セガサターン）・N64（NINTENDO64）・SFC（スーパーファミコン）・GB（ゲームボーイ）

ーズ」「ポケモン」等の各種カードゲームがそろっている。入会金1000円で1年間有効の会員になることができる。会員は62名までプレイできる「デュエルルーム」を利用することができ、喫茶コーナーでの飲み物も無料になる。なお、「Future Bee」では、カードゲームの初心者講習会やゲーム大会などのイベントも予定されている。

＊1米国のカードゲームメーカー「ウィザード・オブ・ザ・コースト」社から発売された1対1の対戦型カードゲーム。ゲームそのものの楽しさはもちろんだが、美しいイラストが描かれたカードそのものをコレクションすることもこのゲームの大きな楽しみとされている。

「Future Bee」
東京都千代田区西神田1−4−11　サンポウ水道橋ビル2F
TEL 03-3296-8333（代）
JR水道橋駅より徒歩3分　都営三田線水道橋駅より徒歩4分
http://www.ufo.co.jp/FB/

➡田中としひさ先生が描いた地図はこちら

ナムコのN64戦略はどうなった？

早くからN64用ソフトとして、スポーツとRPGゲームの開発を表明しているナムコだが、その後広報からは正式な情報はまったくでていない。「現状ではまだ具体的なことは申し上げられません」（ナムコ広報）とのつれないお言葉。そこで編集部では3つの可能性を考えてみた。

1・某社から圧力がかかっていてN64ソフトが開発できない。
2・PSのゲーム開発が忙しくN64のソフト開発に人材がまわせない。
3・スポーツゲームは来年の開幕にあわせた『ファミスタ6』、RPGは64DDで『テイルズオブファンタジア』が発売される。

皆さんの予想はどうかな？

3DOがN64向けにソフトを開発

3月26日付けのNext Generation Onlineによると、3DO社はN64向けソフトとして『BattleSport（昨年末に3DO用ソフトとして発売したフットボールゲーム）』の最新版を発売すると報じている。同ニュースによれば、スタジオ3DO副社長グレッグ・リチャードソン氏は「N64の持つ能力に非常に感心している。同じ64ビット機のM2で培ったグラフィックや特殊効果に関するノウハウがあるのでN64への移植も問題がない」と語っている。また野球ゲーム『HighHeat』の開発も明言している。日本での発売は未定だが、新しいソフトがどんどん発表されるアメリカがうらやましい。
http://www.next-generation.com/

スクウェアオーナー宮本氏、T&Eソフトの筆頭株主に

3月28日付けの日経金融新聞によれば、T&Eソフトは27日の記者会見で、横山俊郎社長らの持ち株譲渡と第3社割り当て増資によって、同じゲームソフトメーカー、スクウェアの筆頭株主宮本雅史氏がT&E株の79.55％を保有すると発表したとのこと。同紙によれば宮本氏は経営には直接関与せず、現経営体制は変更しない方針だ。なお増資によって得た資金、約33億円はソフト開発力に充てるという。これでT&Eソフトは実質的に、スクウェアと兄弟会社となったことになり、今後のソフト開発戦略が注目される。

E3を主催するIDSA会長ダグラス・ロウェンスティン氏にアメリカのゲーム事情を単独インタビュー

E3とは今年3回目を迎える世界最大規模のゲームショウ。今回は6月19日から21日までの3日間、アメリカジョージア州アトランタで開催が予定されている。先日、来日中のIDSA（インターアクティブ・ディジタル・ソフトウェア協会）初代会長であるダグラス・ロウェンスティン氏にアメリカのゲーム事情について聞いてみた。

本誌： E3へのN64ソフトの出展は何社程度になりそうですか？

ダグラス氏： まだ正確な数字はわからないのですが、現在アメリカでは20社以上がN64用ソフトを開発していますので、それなりの社数は集まりそうです。

本誌： アメリカでのN64の売れ行きはすごいと聞いています。うわさではマイケルジョーダンがN64がほしくて任天堂アメリカに電話してきたとか。本当ですか？

ダグラス氏： 値下げの効果もあって本当に良く売れてますよ。特にクリスマスの時期はものすごかったですね。マイケルジョーダンの話は知りませんけど（笑）、ある上院議員がなんとかN64を手に入れようと任天堂アメリカに電話してきたという話は聞いてますよ。

本誌： アメリカのゲーム事情を教えて下さい。テレビゲームは子供向け、大人はパソコンゲームをする人が多いと聞きましたが？

ダグラス氏： 数年前のデータですが、パソコンゲームをやっている人の72％が18才以上、家庭用ゲーム機で遊ぶ人の42％が18才以上というデータがあります。ただ最近は家庭用ゲーム機における18才以上人口は増えてきています。

本誌： 最後に、アメリカでの任天堂のイメージはどんな感じですか？

ダグラス氏： 非常に技術力の高いエンタテインメントカンパニーというイメージです。大変質の良いソフトを提供していると思います。

▲日本でのN64の状況をお話すると、本当に驚かれていたのが印象的だった

●はみだしニュース●3月28日のネクストオンラインジェネレーションによれば、任天堂とコアデザイン社は人気ソフト『トゥームレイダー』をN64で開発する事について合意が間近であると伝えている。

映画『ときめきメモリアル』主役決定

『ときめきメモリアル』を題材とした映画がフジテレビ制作の「ぼくたちの映画シリーズ」第3弾として発表されていた。その映画のヒロイン「藤崎詩織」役が、1万3千通を超える応募の中から決定した。みごとオーディションで藤崎詩織役を射止めたのは、14歳の美少女・吹石一恵さん。現在奈良県内の公立中学の2年生で、近鉄バッファローズ・吹石2軍守備走塁コーチの実娘だ。なお主要キャストとして、吹石一恵(14)さんのほか、榎本加奈子(16)さん、矢田亜希子(18)さん、山口紗弥加(16)さん、岡田義徳(20)さん、池内博之(20)さんらの多彩な面々が決定している。監督は「ぼくらの七日間戦争」のオーディションで、宮沢りえさんを見いだした鋭い眼力の持ち主、菅原浩志(41)氏だ。映画は4月上旬にクランクインし、5月中にアップの予定。8月上旬より全国東映系にて封切り。

▲まずは標準語を覚えますとにこやかに語る吹石一恵さん

東京ゲームショウで見たコスプレ1000人パレード

最近のゲームショウにつきものといえばコスプレだ。4月6日の東京ゲームショウ会場で行われたパレードの参加者はなんと1000人。それぞれが思い思いの衣装を身にまとい、ねり歩く姿は本当に圧巻。今晩は眠れそうにないなあ。

▲とにかくすごいの一言。その迫力に圧倒されました

コントローラ2本立

ゴールドコントローラをついにゲット！

『マリオカート64』のタイムトライアルキャンペーンで、抽選で1万人にプレゼントされる貴重なゴールドコントローラをついに編集部でも手にいれたぞ。何といっても楽しみはコントローラ本体よりもその箱の色。「金色のダンボールに入っているはずだ」、「いや金色の袋に入っているかも」と編集部内でも話題騒然。しかし「えっ、ただダンボールの箱ですよ」(任天堂広報)と聞いてガックリ。しかしサンゼンと金色に輝くゴールドコントローラで遊ぶ『マリオカート64』は格別でしたよ。

タイムトライアルキャンペーン

―当選おめでとうございます。―

このたびは、任天堂 マリオカート64タイムトライアルキャンペーンにご応募くださいまして、誠にありがとうございました。厳正なる抽選の結果、あなたが当選されましたので、オリジナルゴールドコントローラをお贈り致します。

今後共、ご愛顧の程よろしくお願い申し上げます。

平成9年2月

任天堂株式会社

NUS-A-CD-JPN

◆箱の中にはこのようなものが入っておりました

ハドソンからは連射機能つきコントローラ

ハドソンからは今夏に、毎秒24連射可能な『ジョイカード64』が発売される予定だ。このコントローラには3Dスティックの入力方向を任意に調整できる『3Dスティックアジャスト機能』がついているので、変な持ち方をしている人にも安心だ。

今夏発売予定
予価：2980円

『スターフォックス64』はデカパッケージで発売

いよいよ発売される『スターフォックス64』のパッケージの撮影に成功したぞ。サイズは振動パックが同梱のため、たて197mm、よこ142mm、奥行きが82mmとかなりの大きさだ。一日も早くプレイしたいものだ。

◆さすがに大きさでは『マリオカート64』のほうが一枚上手

前売りチケットをかってスペシャルボディーをゲット！

大人気のミニ四駆アニメ『爆走兄弟レッツ＆ゴー!!』が今年の夏、いよいよ全国の劇場に進出する。正式なタイトルは『爆走兄弟レッツ＆ゴー・爆走ミニ四駆大追跡』だ。内容は劇場用オリジナルストーリーで展開され、新しいキャラクターやマシンも登場する。映画は7月5日より全国松竹系劇場で公開予定。なお前売りチケットには特典として、映画の中で活躍する新マシンのボディーパーツがついてくる。前売りチケットの発売はイトーヨーカドーをはじめ、上映予定の映画館窓口で。

◆編集部でもみんなはまっているミニ四駆アニメの映画だ

幕張、深夜の『スターフォックス64』CM撮り。広末さんも今日からしびれちゃった。

びっくりのしかけが連発。

3/13の深夜、幕張メッセで『スターフォックス64』のCM撮りが敢行された。主演には今をときめく広末涼子ちゃん。こんな夜中でも元気はつらつ、お肌ピカピカ! ナイスな人選ねえ~。仕掛けは糸井重里さん、共演若手お笑い芸人集団だなんて、一体どんなCMやね~ん!

今年は黄色のコントローラが大ブーム!?

広末さんが持ってた黄色のコントローラ。それだけでキミの部屋にもある黄色のソレが、眩しく輝いて見えるハズ。このCMをきっかけに、町中の黄色いコントローラが売り切れ続出だったりして~。

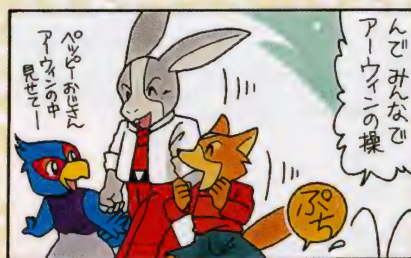
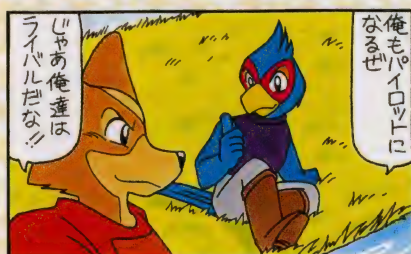
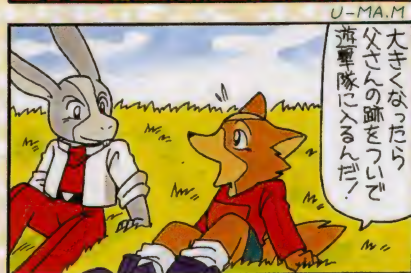
偶然発見した『スターフォックス64』のパッケージ。思わず持って帰りたい衝動にかられました!! 天使と悪魔が戦ったのよ。結果は……神のみぞ知る。

わいわい　ガヤガヤ

あっ、本郷さんだ

「編集段階でカットされまして、無理矢理取り込みで入れてもらったから、変なとこに入ってます(笑)」とはご本人の弁。『実写版、本郷さんを探せ』つーわけで、みんな目を皿のようにして注目!

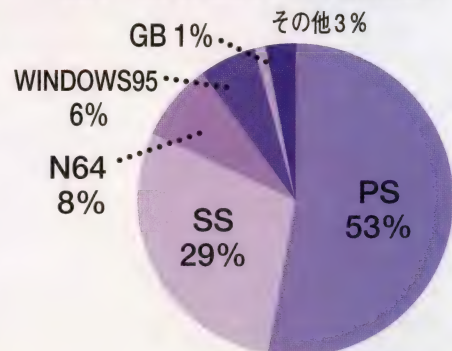
ちびちび STAR FOX!!

U-MA.M

マンガ/みうらゆうま

今月の気になる数字　テーマ:東京ゲームショウで活躍したN64は何台か?

今月からこのコーナーでは、何かちょっと気になる数字をテーマにして紹介、分析を行なっていくことにします。今回のテーマは東京ゲームショウで活躍したN64は一体何台だったのかということ。PS・SSと比べるとソフトの本数が少ないことは否めないが、だんだんソフトも充実してきたし、本体の値下げ効果もあって着実に販売台数を伸ばしているN64のこと、一体何台のハードが活躍しているのかは非常に興味のあるところだ。そこで64ドリーム編集部に来て3日目の新人、阿部くんに、のべ6時間かけてすべてのブースをチェックしてもらったのだ。設置台数は全部で1036台、トップは予想通りPSで550台、2位はこれまた予想通りSSで296台、3位はなんとかN64で84台という結果。東京ゲームショウには任天堂のブースが無いので今回の結果はしかたないだろう。問題は次回のゲームショウでの数字だ。次回お知らせするときはN64の台数は大幅に伸びているはず(だといいな)。

東京ゲームショウにおけるハード別設置台数

東京ゲームショウ スペシャル *Part 2*

ゲームドリーム

～ゲームに託す夢

宮本茂全発言

日本を代表する個性的なゲーム作家たちが東京ビッグサイトに大集合！「東京ゲームショウ'97春」で開かれたカンファレンスでは、なかなか面白い話も聞けて楽しかったけれど、64ドリームは我らが宮本茂さんの発言にしぼって掲載しちゃうのだ！（他の人の話も聞きたいっていう人はゲーム総合誌を読んでね）

GAME

ゲームづくりにこだわる点は？

発売日を守らないという問題ですね。すみませんねぇ（笑）。あの、僕はもともと工業デザインをやっていましたんで、商品企画というのがもともとの仕事なんです。だから、商品で人を驚かしてやろうと、ずっと思っていましたね。子供の頃、留守の間に母親が部屋に入ってくると困るんで、学校に出かけている時に部屋をあけると人形がバーッと飛び出してくるような、人が驚くことをやるのが好きだったんですね。だから、いまでも最初にゲームのある部分を見せて、その人が驚くかどうかというのがすべてなんです。

『マリオ64』を出すにあたってのプレッシャーはありませんでした？

生意気なことを言うようですけど、プレッシャーはあまりなかったんです。N64という新しい道具を貰いましたから、それでちゃんと作ればそれでいいという…。だからすごくハードに助けられているところがあって、ハードだけで驚かせる要素があれば、それを引き出せばいいという、そういう意味ではプレッシャーはなかったですね。それよりも、「またシリーズものを作ってんのかよ」と言われるのがいちばんイヤなんです、ぼくは。そういう意味でのストレスとかプレッシャーはありましたね。

ゲームで遊ぶことがありますか？

ゲームはあんまりやらないですね。まあ、適当にはやりますけど。だからまとめて10本とか見ることになるんで、"NOW LOADING"が多いとイヤなんですね（笑）、仕事として。そういう見方ですね。自分で作っているやつは全部見ます。そういう意味では、自分が遊びたいからゲームを作っているところがあります。それよりね、『スペースインベーダー』（注1）が出てきたときは、任天堂で商品企画をやっていたんですね。そのとき、『インベーダー』というゲームのアイデアにやられたとは思わなくて、ビデオゲームというものにやられたと思ったんですよね。そこから始まっているので、いちばんカッコイイと思えるのは、ビデオゲームに勝てる何かを作ることがいいと思ったんです。けど、いまだに越えられないですよね。『たまごっち』なんか出てくるとくやしいですよね。そのようなアイデアは当然持っていますし、実際作っているんですよ（注2）。ただ、ビデオゲームでどんなにいいモノを作っても、テレビの前に座るという点で、『たまごっち』に負けちゃっているんですよね。ぼくらの作ったビデオゲームもカバンに入れられればいいんですが、それができない。だからそういう意味ではプランナーとしてきちっと仕事をしたいですね。

趣味にしても、ビデオゲームのためにしているわけではないし、カプコンの岡本さんほどじゃないですけど（注3）、街を自転車でこぐのが好きなんで、外車に乗ってスーッというのがイヤなんで、こういう会場にも電車で来るし（注4）、歩くのが好きなジ

DREAM

ミなオヤジです。あと、僕は練習が好きなんですよ。だから最近は水泳とギターの練習してます。人に見られたり聴かれたりするのがイヤなんです。ひとりで練習しているのがスゴイ好きなんで、そういう意味ではジミな子ですね。ひとりで楽しんでいるのがうれしい、ちょっと変ですね。趣味がゲームに生かせるわけでもないし、これは自分でも分析できないです。

●注1　1978年にタイトーより発売された業務用ゲーム。宮本さんの第1作である「ドンキーコング」が発表されたのは、「インベーダー」から2年後の1980年。
●注2　たぶん糸井さんたちと作っている、構想5年の「キャベツ（大仮称）」のこと。
●注3　岡本吉起氏の趣味はマウンテンバイクで、プロからも誘いがあったそうだ。
●注4　この日の会場は超満員。ゆりかもめは2時間待ちという事態になったため、宮本さんは海上バスを使って会場入りしたそうだ。

『スターフォックス64』は宮本さんの作品ですか？

はい。最初はプロデュースだけをやっていたんですが、後半は制作現場にかなり入りましたから。ついこのあいだ終わったとこです。『SF64』（注5）は新しいおもちゃというよりは、少し程度の違うゲームになりました。インタラクティブムービーとか言うんですけどね、自分で遊んでみて映画のような感じがちょっとしましたね。あと、振動パックがコントローラについていて、しびれるんですね。そういう意味でおもちゃの広がりというワケではないですけれど、そこを広げていきたいと思っています。『SF64』は結構陽気な、シューティングができない人でも遊べるシューティングゲームなので、一度体験してみてください。

3Dスティックにも結構こだわっていて、今度の『フォックス』とかアクレイムの『テュロック』とか、僕が3Dスティックをこんな風に使ってほしいと思って作られたソフトなんですよ。『フォックス』では宙返りなんかもできますよ。

N64はCPUも速いですから、100機の円盤が乱れ飛ぶというようなこともできるんです。実は100機といっても前にはいないですけどね。前にいるのは30～50機です。内部的には100機くらいはいるということで、前に100機いてもじゃまですし、どれを撃っていいかわからないですよね。

●注5　任天堂ブースがないために寂しい思いをしていたのだが、会場の大スクリーンに「SF64」のビデオが流されたとき、つい感極まってしまった。

『ゼルダ』についてはどうですか？

それは聞かない約束じゃないですか(笑)。あのぅ『バーチャ3』の家庭用（注6）はいつになるんですか？ ま、ジョーダンはさておき、『ゼルダ』は順調に進んでいます。とりあえず『ゼルダ』はカセットで出ますんで、早く出ます。64DD版も予定通り進んでいます。これ言うと、また「ウソ言うんかぁ～」って言われるんですが、『ゼルダ』では、書き込めることよりは自分でいろんなことができるということを優先したかったんで、とりあえずカセット版を先に出すことにしました。DD版は書き込めることがポイントになりますね。秋には大々的に『ゼルダ』の説明会をやりたいと思っています。発売日については、僕は営業じゃないので言えないです。

●注6　セガの鈴木裕氏（「バーチャファイター」の生みの親）にあてた質問。

複数のゲームマシンは統一されないのですか？

『マリオ64』はプレイステーションでは作れないし、『FF VII』はN64では作れないし、これはホントなんですよね。いやあスクウェアの坂口君はエライと思いますよ。CDを選んだ彼はクリエイティブとしては正しいと思いますよ。マジで。けどね、ひとつのハードになると競争がなくなるから。いまNINTENDO64が1万6800円になったのも、自由競争という資本主義のシステムのなかで頑張っている結果なワケで、何も出なければいまだにプレイステーションは4万円していたんだと思います。そうですね、鈴木さん（注7）。そういう構造はちょっとあるんです。けど、ぼくらも「統一しましょうよ」とソニーさんに言ったことがありますが、「どうやってやるんですか？」と言われました。

●注7　鈴木さんの答えは「そうです、そうです、はい」。

ハードに制約がないとすれば、どんなゲームを作りたいですか？

そうですね。テレビの前で正座してしか遊べないというのを何とか解放したい。で、もうひとつは、あの四角の画面というのがイヤなんです。それにテレビのフレームサイズですよね。ぼくらマンガを描いていたんで（注8）、いろんな好きなコマワリができたけど、ビデオゲームじゃできないですよね。いまバーチャゴーグルとかいろいろありますけど、場所を選ばないカタチでフレームに制限がなければ、もっといろんなバカなこと、勝手なことができると思いますね。

●注8　宮本さんが中学生時代に漫画クラブを作ったのは有名な話。

いいゲームを作るために心がけていることは？

カタイのが好きです（注9）。関西ではソース焼きそばがおいしいです(笑)。やっぱりね、岡本さんも言っていたけど、最初はワガママで作る、仕上げはとことんユーザーの意見をよく聞く。でもそれをやっていると時間がかかるんですよね、最後に。ですから、ゲームが完成するまでは発売日を言わないほうがいいと思います(笑)。

●注9　「焼きそばはカタイのとやわらかいのはどっちが好き？」という伊集院光氏（「ゲームII」の司会者）の質問に答えたもの。

⬆聴衆にまぎれて質問する伊集院光さん。ずいぶんスマートに

⬆特別出演の高橋里華ちゃんはとてもいい味を出していた

⬆宮本さんのほかの出席者は、中村光一さん（チュンソフト）、鈴木裕さん（セガ）、岡本吉起さん（カプコン）。

ゲーム以外の夢は何ですか？

ぼくはテレビゲームしか作れないですからね(笑)。いやぁ、わかんないです。なんか昔はカンタンにテレビゲームを作れたんですよ、2～3カ月で。その頃に堀井さんとか、何人かボランティアが集まって、ユネスコのためにゲームエイドなんかをやりたいと思っていたんです。それがいまやろうかと言えば2億円かかると言われるんですよ(笑)。けどね、日本全体で遊んでいるから、少しはそういうことしたいよね、というのは前からあります。

64DDでゲーム開発をする飯田和敏さんのお話

64DDで作るゲームは時間と空間というのをテーマにしたいと考えています。そうなるとバックアップが必要になってくるんで、64DDというハードがいちばん理想かなと思いました。4月に入ってからちゃんとゲームを作りはじめようと決心したところなんで、まだ何もお見せするものはないです。ゆっくり作っていこうと思っているので来年の暮れくらいには出せればいいなと思っています。

⬆『アクアノート』『太陽のしっぽ』の次は64DDで！

GAME

↑『ゼルダ』最新画面。左上の方に「0123」という数字が見えますね。開発は順調というから安心しましょう。

前ページに掲載したカンファレンス終了後に、京都に帰ろうとする宮本茂さんをキャッチ！本誌独占インタビューに成功したので、ここにお伝えしましょう。

大容量カセットになる『ゼルダの伝説64』

―― 『スターフォックス64』が終わって、宮本さんはいまどのようなお仕事を？

宮本 いま『ゼルダ』に全力ですよ。もう一回最初にもどってやっています。容量も128メガで、もしかしたらもっと増やすかもしれないですけど…。仕入れコストから考えても128メガは確実に使えるようになりました。

―― 画面から想像するに、開発は遅れているんじゃないかと…。

宮本 画面の数字がぜんぶ「0123」になっているからじゃないですか。それに騙されたらいけません(笑)。これからデータを一気に入れていこうという段階なんです。システムも50～60パーセントくらい出来上がっています。

―― 『ゼルダ』が発売されるのはいつ頃になりそうですか？

宮本 秋の発売はちょっと苦しいかな、と思っています。秋には発表会をやって実際に触っていただいて、それから生産に入りますから、売るのはクリスマス前という感じですかね。

―― 宮本さん、お願い、もっと早くなりませんか。

宮本 『ヨッシー』をあとに回して、『ゼルダ』を先に持ってくる方法も考えられるんですが…。たぶん『ヨッシー』が先かなあと思います。

―― 読者のみなさんは『ゼルダ』を楽しみにしているんですから。

宮本 ですから、完成して面白いと判断できるまでは発売日を言わないほうがいいかななんて思っているんです。夏になるまでは本格的なモニターをとれないんです。バランスとったりして、何カ月でできあがるか、それからが勝負なんです。モニターをとった段階でそのまま発売できたらいいんですが、多くの場合、そこから見直しに入りますから、やっぱり時間はかかりますね。

―― クリスマス頃の発売になると『MOTHER3』とバッティングしませんか？

宮本 そこを営業がどう判断するかですね。まあ、クリスマスといっても、その日までに店頭に置いておきたいわけですから、まあ任天堂でよくあるパターンは11月21日発売というやつですかね(笑)。ただ『MOTHER3』との相談というのは確かにあります。『MOTHER3』の制作も同じペースで進んでいますから。ただディスクになる『MOTHER3』のほうがボリュームが大きいし、そのぶん制作も進んでいるんです。

『シムシティー』など64DDで実現する「製品群構想」

―― 64DDの戦略について教えてください。

宮本 個人的には64DDは『MOTHER3』のような大作でドーンと売るんじゃなくって、書き込みが最大限に生かせる『マリオペイント』とかエディターのようなソフトがいいと思っているんです。極端な話、カセットで買った『ゼルダ』を64DDシステムがあればメモリーバックアップを最大限とれるとかのメリットなんかで、徐々に普及すればいいかなあと。

―― 以前は3本くらいの新作ソフトを作っていらっしゃると聞きましたが…。

宮本 もっといっぱいやっています。身動きとれないほど手いっぱいで、他のメンバーに頼んだりもしているんですけど…。実は1本のソフトを核にしていろんなソフトが相乗りしてくるという構想を持っているんです。いずれ正式に公表しますけれど、

「製品群構想」と言います。これは、たとえばMAXISという会社といっしょにやっている『シムシティー』をコアにして、まわりからいろんなゲームソフトが入り込んでくるというものです。自分で街を作るだけじゃなくて、そのなかをいろんなゲームで遊べるようになるというものです。たとえばタクシーを使って最短ルートを辿るというゲームが考えられますね。交通情報を聞きながら、渋滞にまぎれてパトカーをかわすとかね。また『マリオペイント』を軸にした一連の流れがあります。絵を描いたり、音楽を作ったり、立体を作ったり、まだシステムはできていないですけどムービーを作ったりといった『マリオペイント』を柱にしたものですね。そのコアになるソフトを5～6000円で買って、極端な話、『バーガーショップ』みたいなソフトがたとえば2000円で買えるとか、将来的な話になるとゲームキオスクで書き換えられるとかにして、ひとつのゲームが多様に織りなしていき、たとえばお店でも『ポケモン』コーナーや『マリオペイント』コーナーみたいになっていくのではないかと。任天堂っていうのは中に閉じた考え方ではなくて、いろんな考え方をするサードパーティにも参加していただいて、そのシリーズのなかの何かのソフトを作ってくれると思っています。それくらい有能なクリエイターがいっぱいいますし、64DDではそのような展開を目指していきたいと考えているんです。

――64DDはモデムを積んでいるんじゃないかとウワサがありますが。

宮本　いずれ64DDは通信にも展開できるようになりますけど、そんなでかい話をせずに、書き込みできるメディアというのはクリエイティブからの、現場のほうからの夢ですからね。僕らは大容量のCD-ROMをもらうよりは、大容量の書き込みメディアがあったほうが、ゲームの世界は変えられるとずーっと考えてきましたから。本当の大人のゲームというのはムービーとかではなくて、こちらにあると思うんです。本当はCD-ROMも全部出せればいいんでしょうけどね。ただそうなると高くなるから。

――糸井さんがおっしゃる『キャベツ（大仮称）』にも関わってらっしゃるんですか？（注）大仮称としたのはタイトル未定のため

宮本　これはずっと前からやっていて、「たまごっちが先に出されて悔しいよね」と言ったソフトのひとつで、生き物を育てるというのは64DDだからできるゲームですよね。N64の立ちあげと同時に64DDが出ていたら、『キャベツ』のようなゲームが今年には出せたんですけどね。ただ、一体型となると高すぎて売れなかったかもしれない（笑）。

◆「製品群構想」により、1本のソフトで終わらず、コンボのようにいろんな遊び方ができるようになる『シムシティー64』。（画面はSFC版）

◆『マリオRPG』を『ゼルダ』の半年後に発売すると宮本さんは確かに言ったぞ。とすると、98年5月21日頃には64DDで発売か？

『エフゼロ』などN64で作っているソフトは15本以上

――『F-ZERO64』は年内には出そうだという話ですが…。

宮本　開発はすごく順調なんですが、僕らの身がいくつもないんで、ちょっと発売を伸ばすかもわからないだけで、出来上がりとしてはすごく順調で、現場からは「次はどうしましょう？」と言われているんですけどね。「もう動きましたよ」って。これからデザインとかマップとかいうところの仕上げに入っていかなければいけないところです。

――いくつものゲームを見られている宮本さんはどのように頭の切り替えをされているんですか？

宮本　大変なんです、それは（笑）。『マリオカート64』なんかは軽く入っているので、それなりに距離をおいてやれるんですけど、最初は軽く入っていた『スターフォックス64』も、後半になるとベッタリ入ることになって、そうすると他のソフトの仕事を排除しないとダメなんで大変なんですよ。頭の切り替えは誰でも時間がかかりますね。ゲームの開発をしていて、どっちの方向に行こうかっていうのはカンタンなんですよ。ただ、行き詰まったんで新しい打開策が必要になったときには、やっぱりシステムまで理解しないと答えが出せないんですよね。そうするとプログラマーのところに行ってシステムについていろいろ聞くことになりますから、頭を切り替えなアカンし、答えを見つけだすまでに2カ月とか時間がかかりますね。プロデューサーの仕事というのは本来「血を出していいのか？」とか、今度の『ポケモン64』についても「モンスターをどんなカタチで交換できたらうれしいのか」「交換するときの状況がどんな風だったらいいのか」「赤と緑を変えて青にしよう」とか、夢を皆と語り合うだけでいいんです。でもぼくのように『ポケモン』ひとつにしても成長のパラメーターをどうしようかという風になってくると、1本のゲームに専念しないとできないですよね。

――宮本さんがいま見られているソフトは何本くらいあるんですか？

宮本　ざっくり数えても15本以上はありますね。前に数えたら30本あったっていう笑い話があるんですが、本当に見るソフトを5本くらいに絞ろうとしています。

――『007』なんかも見られているということですが…。

宮本　『007』については僕は何もしなくても大丈夫です。絞り込みの5本のソフトは『ゼルダ』『ヨッシー』『エフゼロ』それに"ひみつのアッコちゃん"…。

――アッコちゃん、N64で出るんですか？

宮本　いや、ひみつの○○というのがあって、これは『キャベツ（大仮称）』とは違うんですよ。『シムシティー』や『マリオペイント』は他のチームでやっていまして、というのもディスク（64DD）チームをきちっと別個に運営してもらおうというのがありまして。『ポケモン』とか『マザー』も東京のプロデュースチームでやってもらっていますから。ですからぼくがしっかりやっているのは『ゼルダ』『ヨッシー』『エフゼロ』『マリオRPG』そして『ジャングル大帝』の5本ですね。それ以外に"ひみつの○○"があります。

◆宮本さんからプレゼントをいただきました（85頁を見てね）

――『マリオRPG』についてはどうなんですか？

宮本　これについては京都にチームがありまして、とても身近なんで、のんびりペースでやっています。64DDのRPGとしては『MOTHER3』がありますから、その半年から1年後に…、いいじゃないですか、慌てなくても（笑）。

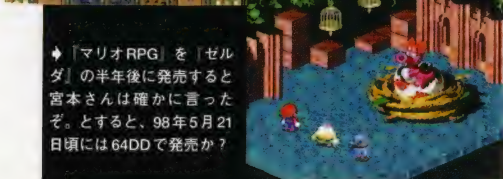
――急いでください（笑）。

宮本　まあ、半年くらいでいいかな（笑）。現場には『MOTHER3』と同じ頃に間に合うようにと言ったりはしてますけどね。

――遅くとも来年の夏休みには遊べるということですね。

宮本　来年のことまでは言えないですよ（笑）。ただね、これからN64はよくなっていく材料ばっかりなんですよね。あのう、売れないっていう状態がいちばん困るんですけど、みんながN64ソフトの不買運動を起こさない限り大丈夫だと思っていますんで、1本ずつ、おもしろいソフト出してヒットを打っていって積み上げていこうと思っています。まあ、ファミコンもそうでしたし、全然心配していないんです。だから慌ててソフトをいっぱい導入しても消耗するだけなんですね。やはり1本ずつ、きちっとやっていこうと。雑誌もその間、持ちこたえていただいて（笑）。ところで、64ドリームの部数はどのくらいなんですか？

――あははは、は（笑ってごまかす）。

◆取材終了後に、本郷さんと新幹線で京都にお帰りになった宮本さん。本誌の心配までしていただいてありがとうございました

The麻雀64

●発売元：	ビデオシステム
●発売日：	6月
●価　格：	9800円（予価）
●容　量：	未定
●ジャンル：	テーブル
●プレイ人数：	1人　●コントローラパック：対応

↑和了時には、ポリゴンならではの視点移動で大胆な演出が行われる

93年のSFC版『The麻雀・闘牌伝』から4年、ビデオシステムの『The麻雀』がN64で帰ってきた。前作では対局で勝ってお金を集めれば100％あがれる『必殺リーチアイテム』を買えるなど、おカネがかかると真剣になる麻雀打ちのサガをうまく取り入れて、「ハマる」麻雀ゲームを演出していた。今回開発中の『The麻雀64』では、ズバリ合計で1000万円稼ぐ！という壮大な目標のもと、数々の対局に勝ち抜いて稼いでいくという、これまたハマりそうなストーリーモードを用意。『The麻雀』らしい真剣勝負が楽しめるようになっているぞ。

↑雀荘によってレートやルールがかなり違う。自分のその時の状況に応じた雀荘選びは大事なポイント

オトナのかけひき～ストーリーモード～

マップ上の雀荘に行って対局したり、大会に出場して賞金を稼いで、所持金額を総額で1000万円にするのが目標。でも単に麻雀に勝つことだけを目指してればいいわけではない。自分の所持金や目的に応じて雀荘を選んだり、ライバルの1000万円達成を阻止したりなど、麻雀以外の戦略も必要になってくるのだ。臨機応変な対処が要求されるぞ。

↑2人だけで打つ麻雀。ルールは簡素だけど、かなり真剣勝負になりそうな予感

1本で2度おいしい～4人打ち＆2人打ち麻雀～

自分以外の3人と対局する標準的な「4人打ち麻雀モード」の他に、1対1で勝負するユニークな「2人打ち麻雀モード」も用意。1本のソフトで、違ったゲーム性が楽しめるぞ。また、2人打ち麻雀は比較的ルールが簡単なので、初心者がルールを覚えるのに最適。中～上級者にも、サシ対局の緊張感が味わえるおすすめのモードだ。

キャラクターが進化する“打ち筋記憶システム”採用

登場するメインキャラは16人。そのうちの1人を選択して対局を行うと、そのキャラはプレイヤーの打ち筋や成績を記録していく。次に、そのキャラクターを対局相手として選択すると、蓄積されたデータを元に、君の打ち筋を再現するのだ。つまり自分と擬似的に対局したり、客観的に自分の打ち筋を見ることができるってわけ。君の麻雀をもっと磨けるぞ。

↑それぞれのキャラには年齢と職業が設定されている。職業が「陰陽師」なんてのも…

勝負!!

- ●発売元：セタ
- ●発売日：97年5月中旬発売予定
- ●価　格：9800円
- ●容　量：32M
- ●ジャンル：テーブル（囲碁）
- ●プレイ人数：1〜2人　●コントローラパック：対応(12P)

N64初の囲碁ソフト『雷（いかづち）のごとく〜超高速囲碁〜』のロムを発売元のセタから入手したぞ。前回紹介したとおり、思考ルーチンはホントに稲妻のように速く、そして強い。5月中旬には確実に発売されるので、全国の囲碁ファンの皆さん、楽しみに待っていてください。

早さと強さは折り紙つきの囲碁ソフト

ロクヨン君との対局は仁王門

この仁王門では、プレイヤーの実力に合わせて、対局条件を設定できる。5段階の強さレベル、黒石か白石、9路、13路、19路の3つの碁盤、8段階のハンデからそれぞれ条件を決めれば対局開始だ。プレイヤーを迎えてくれるのは、囲碁ゲーム最速の思考ルーチンを誇るロクヨン君。思考時間は、一手平均10秒以下。19路盤で最強レベルと対局しても、コンピュータに待たされる感じは全くない。ストレスなしで対局だけに集中できるすぐれものだ。

勝ち抜き10番勝負の登竜門

登竜門は、10人のキャラとの真剣勝負が楽しいモード。一番目の対局相手は9路盤で置き石3つのハンデをくれるかわいい女の子だ。ハンデで最初は泣いているが、戦況が有利になるとピースサインで喜んじゃうなど、ビジュアル面も工夫している。勝ち抜いて行けば、碁盤が大きくハンデもなくなってくるぞ。そして後半の勝負では、逆にハンデを背負うので、10人抜きをするには、上級クラスの実力が必要だ。

知らない人も安心の囲碁入門

囲碁には興味はあるけど、むずかしそうで…というもったいない人は、この囲碁入門モードで囲碁を覚えてしまおう。囲碁のルールは、将棋や麻雀と比べても単純明快な上に、この入門モードは、一問一答形式で、石の置き方から実戦まで、順をおってわかりやすく教えてくれる。ここで一通り学べば、だれでも必ず囲碁をうつことができるようになるはずだ。ただし囲碁はとっても奥が深いので、上手くなるには、定石や詰め碁なども勉強しなきゃね。

キクボウは、たまに頭を使います

『雷のごとく〜超高速囲碁〜』は、コンピュータの思考時間にイライラすることは絶対にないと保証できるソフトだ。パソコン用の囲碁ゲームとなら、対等に遊べたキクボウも、『雷のごとく』の最強レベルとでは負けてばかり。置き石をすれば、上級者でも楽しめることも断言しちゃうぞ。ほんと強い。ただBGMやビジュアルの遊び、定石や詰め碁もあれば…なんて、欲張りでしょうか、セタさん。

～Character Goods Collection Vol.1～

キャラクターグッズコレクション

ファミコンの昔(むかし)からNINTENDO64になってもいつも僕(ぼく)たちを楽(たの)しませてくれるボンバーマン。だってこんなにいっぱいでますます夢中(むちゅう)になっちゃうぞ

まずはおいしいお菓子から、おまけも充実してるぞ

1
2
3
◆ボンマーマンサブレ　500円
●札幌と新千歳空港でしか売っていない地域限定おいしいサブレ

◆スーパーボンバーマン5　100円
●ボンバーマン人形がついたマーブルチョコレート

◆ボンバーシューター　200円
●鉛筆キャップのシューターでいろんな遊びが楽しめる、おまけつきチョコ

勉強にも強い味方のボンバーマン グッズ

4 プレゼント
◆かきかたえんぴつ　1ダース　600円
●勉強はこれでね。ボンバーマン書き方鉛筆

6
◆シャープペンシル　250円
●かわいいボンバーマンがそろいぶみ

7
◆ボンバーマンノート　150円
●ボンバーマンがいっぱいの楽しいノート

5
◆ボンバーマンゲームけしゴム　200円
●コロコロして勝負だ。2つセットで対戦バトル

8
◆ボンバーマンゲームノート　250円
●すごろくやあみだボムなどゲームもできる

9
◆ボンバーマンゲームトランプ　1000円
●過激対戦が楽しいオリジナルゲームもできる

お勉強に疲れたらボンバーマンで遊んじゃおう

10
◆ボンバーマンぬりえ　200円
●ボンバーマンを自分の好きな色に塗っちゃおう

11
◆ボンバーマンジグソーパズル　2000円
●ゲームよりもむずかしい？300ピースのジグソーパズル

12
◆トレーディングカード　291円
●集めればボンバーマンのことがなんでもわかる

13
◆ボンバーマンオペラグラス
ハドソン特製グッズ　非売品
●ポケットにも入いるかわいいオペラグラス

14

◆ボンバーマンカメラ
ハドソン特製グッズ　非売品
●フラッシュもちゃんとついてる特製カメラ

15
◆ねっぱれボンバーマン
ハドソン特製グッズ　非売品
●しっかりと君にくっつくかわいいやつ

大人気のビーダマン　カスタムパーツでさらにパワーアップだ！

16
➡スーパービーダマン
しろボンバーマン　500円
●パワーウィングで発射パワーをコントロール。ダブルトリガー付

17
➡スーパービーダマン
くろボンバーマン500円
●マガジンサイトをセットすればスーパー5連射もできる

18
➡スーパービーダマン
あかボンバーマン　500円
●コースナビゲーターでターゲットに一発必中

19
⬆スーパービーダマン
あおボンバーマン　500円
●ロングバレルでショットの精度もアップ

20
⬆スーパービーダマン
ゴールデンボンバーマン　780円
●カーブやシュート、リバースショットまでできる

21
⬆スーパービーダマン
オレンジボンバーマン　980円
●キテルンモード両肩、両手首が可動。バトルではリターンができる

22
⬆スーパービーダマン
こんボンバーマン　680円
●キテルンモードは防御力アップ。バトルはハイアングルショットだ

23
⬆スーパービーダマン
地のローダーモールボンバーローダー　1500円
●大地をモーダーから地の魔神への3変形する

24
⬆ボンバーマン爆外伝Ⅱ
風のローダーユニコーンボンバーローダー　1500円
●ユニコーン型から風の魔神へ3変形する

25
➡ボンバーマン爆外伝Ⅱ
闇のアーマー　4500円
●全てを撃破する黒いドラゴン　闇竜

26
➡ボンバーマン爆外伝Ⅱ
光のアーマー　4500円
●全てを撃破する光のドラゴン　光竜

勉強にもボンバーマンが一緒ならはかどるぞ

27
⬆ライティングデスク　7万6000円
●ボンバーマンの机なら、宿題も楽しい!?

28
⬆デスクマット　3400円
●足下をいつも清潔に暖かく守ってくれる

29
⬆くず入れ　1500円
●部屋をきれいに。ゴミ投げで競争なんてしないでね

この商品の連絡先は

掲載した商品を購入したい方は、以下の連絡先にお問い合わせください。

1	ナシオ株式会社	011-642-5155（代表）
2～3	カバヤ食品株式会社	03-3639-0557
4	株式会社レイメイ藤井	0120-680-131（お客様相談室）
5～10	ショウワノート株式会社	03-3661-5895（代表）
11～12	天田印刷加工株式会社	0489-31-2131（代表）
16～26	株式会社タカラ	03-3602-3030（お客様サービスセンター）
27～29	コクヨ㈱	0120-201-594（お客様相談室）

プレゼントと表示されている商品は、抽選で各2名様にプレゼントいたします。アンケートハガキのプレゼント希望欄に番号と商品名をお書きの上お送りください。

Bistro de 64

ビストロでロクヨン

～ロクヨン亭へようこそ～

MENU

デ～リシャス!プリン

『あ～あ、もお働きたくないよネ』。青空を見上げては、ため息のマリオシェフ。『そういうのをね、五月病って言うんですよ』『恋…恋の季節なんだよね、ヨッシー!! 』『どーでもいいけどファクスきてるみたいですよ』。あ。ジョゼットちゃんからだ!! なになに…『ごぶさたしてまあす♥おかげさまで、ジョゼも人間になれて幸せな日々を送ってるの。大好きなプリンをマリオシェフに作ってもらいたくてファクスしちゃった♥ 今度、遊びに行きますネ。』ジョゼットちゃあ～ん♥ 急にやる気になっちゃったもんね!! あれ、オーブンがない。『最新式じゃなきゃヤダって、この前捨てちゃったじゃないですかあ』。ヨッシーがあきれてる…ダイジョーブ!! プリンは蒸しても作れるものなのだヨ。

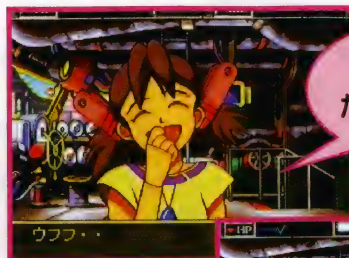
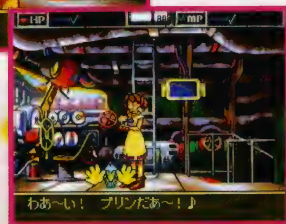
※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●料理と文／福本 亜希　●撮影・協力／加藤 昌人

プリン、だいちゅき♥

ウフフ・・

わあ～い! プリンだあ～!♪

プリンはこれでできるのだ!!

(直径18cmのケーキ型1個分)

牛乳……500cc	(カラメルシロップ)
バニラエッセンス…5,6滴	砂糖……80グラム
砂糖……80グラム	水……大さじ2
卵……4個	

1 ううん、バニラのいい香り♥

鍋に牛乳とバニラエッセンスを入れて温めよう。バニラの香りが広がるよ。バニラビーンズでもオッケイ!

2 まぜまぜはお得意だし

ボウルに卵と砂糖を入れて、ときほぐすんだ。よ～く、まぜてね。白身がダマにならないようにネ!

3 とにかく、まぜるのだ

②の中に、温めた牛乳を少しずつ入れながら、よ～く混ぜるのだ。ウデが疲れても、頑張って!!

4 手抜きはいけません

細かい茶こしなんか使って、③をこす。これをやることで生地がさらになめらかに!こだわりが大事なのよん。

5 カラメル作りはあなどれないゾ

砂糖と水を型に入れ、煮つめる。焦げたかな?くらいでOK。固まらないよう注意!冷めないうちに④を入れちゃう。

6 即席蒸し器、なのだ!!

オーブンがなくてもだいじょーぶ。鍋に水を少量入れたら皿で底上げ、蒸し器になるんだ。沸騰したら弱火。

7 ラストはお皿にお引っ越し

30分ほどで完全に中も蒸したら、皿を型に押し当てて逆側にひっくり返す。少し冷ましてからね。

8 うますぎる～でプリンパーティ

たくさんたくさんあるから、ケーキ型に切ってパーティするもよし。ひとりで丸ごと食べるもよし、なのだ♥

マリオシェフのひとこと

仕上げにホイップクリームを飾ると、味も見た目もグレードアップするのだ。ちなみにオーブンだと180度で35分間。ジョゼットちゃんみたいな白いお花も添えちゃった～んラララ♥

ジョゼットのひとこと

感激ですう。マリオのおじさま♥いつもは小さいサイズしか食べれないもんね…ポッコやみんなと食べたいから、いっそ宅配で送ってください。できればクール便で♥

おじさん呼ばわりされてしまったマリオシェフ。ところで読者のみんなも、いつもお世話になってるおかーさんのため、母の日に作ってあげるってのはどーかな? ロクヨン亭ではみんなからアイデア料理、食べたい料理など募集!! ロクヨン亭係までネ。待ってるよ～。

●レポーター
HIROKO NAGAMI
永見浩子（シアトル在住）
1963年東京生まれ。89年渡米。現在フリーランスのクリエイターとしてシアトルで活躍中。

タイトル：牧野タカシ

あの『ジュラシックパーク2』がN64ソフトで出る!?

日本でN64が値下がりしたというニュースのすぐあとに、こちらでもなんとN64ハードが149ドル95セントになってしまいました。値下げ後に100万台も売れ、トータルでも330万台を突破している模様です。アメリカでのN64の嵐は昨年9月の発売から収まる様子はないみたいなのですね。

N64ユーザーに聞きまくったところN64の今一番人気のゲームは『TUROK』で、次に『MarioKart64』のようでしたが、実際のところどうなのか気になって、街のソフト専門店の方にもたずねてみました。今のところ、この2本が好調のようですが、お客さんは、まず店員さんに聞いてから購入するかどうかを考えるみたい。だからその店のテイストによっても多少売れ筋は変わると教えてくれました。トイザらスのような大型店は、新聞やメイルのチラシで宣伝しますので、店員さんは特別に知識がある人ばかりではないようです。ですから、いろいろ聞いてもあまりおもしろい反応がないらしく、つまらないそうです。それに比べて小さなソフト屋さんだと、店員さんがオタッキーなのに加え、結構店が暇なので色々教えてくれたりして楽しいです。みんなも機会があったらぜひ話しかけてみよう。"I'm　otaki!!"（なぜか、"おたく"ではなく"おたき"と発音する人が多い）なんていって威張っている人が多いうえに、結構日本通がいて、友達になれたりするんです。

今回はそんな小型店でやってたキャンペーンの紹介をしましょう。まず、『DOOM64』（写真A）。"GET DOOM64 FREE！"（はこのソフトをタダで手に入れろ! という意味ですが、その方法はちょっと複雑。まず、何でも良いからN64のソフトを店に持っていく。それを渡して代わりにもらった40ドルのDOOM引換券でソフトを買う。お家でプレイして30日以内にお店に返して、39ドル99セントの商品引換券をもらう。これで君はただで『DOOM64』が遊べるわけだ！というものざんす。が、よお～く考えると"『DOOM』を30日レンタルする代わりに中古のN64ソフト1本渡して、新品ソフト1本よこせ、ただし消費税は払えよ。そして40ドルでまたN64ソフト買いなさい"ってな感じですがな！なんか典型的なアメリカン商法ですう～。もう1つも同じような中身でゲームはサッカーです（写真B）。こちらは飽きたN64ソフトを持ってくれば39ドル99セントで買えます、というものですが、な～んかよく考えると得した気分にならないのは私だけでしょうか？ それでもソフトが高いというN64最大の問題を様々なアイディアで解決しようとしている店側の気持ちはよく伝わります。PCゲームなど他のゲームは高くても40ドルの昨今、小型店では知恵比べのような販売を展開しているのがこちらの現状なのです。

●

最後に今アメリカのN64ファンの間でウワサとなっているビックニュースをこっそり教えちゃいましょう。なんとあのスティーブン・スピルバーグの監修で『ジュラシックパーク2：ロストワールド64』のN64ソフトが制作されているということです。アメリカでは今年の夏にこの新作の映画がロードショーされるようですが、N64版ならではのリアルなビジュアルが今から期待されますね。16ビット版では余りパッとしなかったのですが、やはり映画と比べるとビジュアルが見劣りしていたからだったのでしょうか？早く見てみたいものですね。それでは、また。

◆写真A／『DOOM64』は日本ではゲームバンクから発売される予定

◆写真B／『FIFA64』のチラシ。日本での発売は未定

[これから発売される予定のN64ソフト]

FIFA 64	3/28	GoldenEye 007	6/2
DOOM 64	3/31	Hexen	6/6
War Gods	5/?	Top Gear Rally	7/21
RobotronX	6/2	Trtrisphere	10/?

※タイトルは店員さんからの情報です。『テトリスフィアー』は裏情報によると、アメリカでも発売されないというウワサも

第3講 デス仙人の

ゴリラでもわかるN64教室

今月のテーマ
CPUの強力な相棒「RCP」

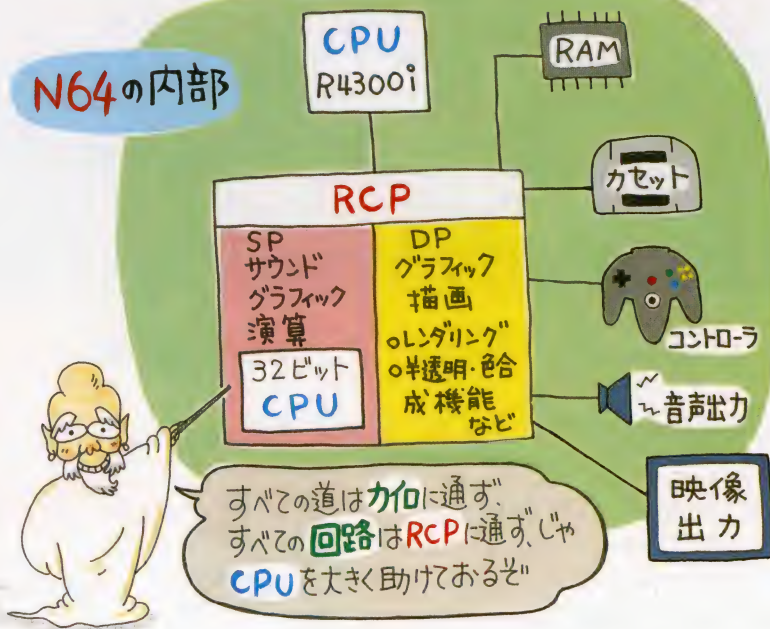
イラスト/記村隆鶴

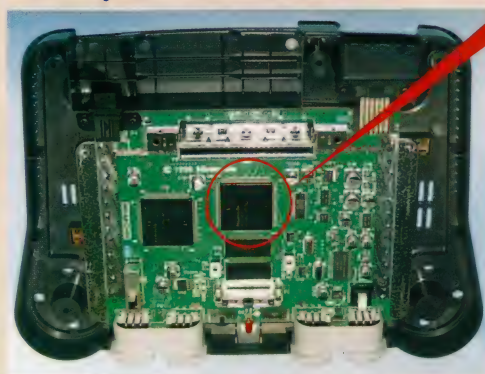
N64がすごいのは CPUだけじゃないのじゃ

N64の内部
CPU R4300i
RAM
RCP
SP サウンド グラフィック 演算
32ビット CPU
DP グラフィック 描画
○レンダリング
○半透明・色合
成機能 など
カセット
コントローラ
音声出力
映像出力
すべての道はカイロに通ず、すべての回路はRCPに通ず、じゃ CPUを大きく助けておるぞ

やあ。みんな元気でおったかな？　さて、前回までN64の頭脳・64ビットCPUの話をしてきたわけじゃが、今度は心臓部の話じゃ。心臓部というと動力源のような感じじゃが、頭脳と並んで欠かすことのできない大事な器官という意味での心臓部じゃよ。ちなみに動力源は電気じゃな。ってそんなことは知っておるってか。すまぬ。

では本題。CPUと並ぶ重要なN64の心臓部、それはRCP（リアルタイムメディア・コプロセッサ）という部品じゃ。N64の基板のど真ん中に配置され、ほぼ全ての回路が集結、サウンドやグラフィックの演算、描画などを一手に担うスグレモノなのじゃ。CPUも確かにすごいのじゃが、ホレ、アレじゃ。N64は、CPUだけだと単に「頭のいいヤツ」なのじゃが、RCPをつけたことで「そろばん10段で音楽も美術も得意な、器用で頭のいいヤツ」になってるのじゃよ。うらやましいヤツじゃな。こんな出来杉くんみたいなヤツ、クラスにもおらんか？

N64を出来杉くんにしてしまうRCPは、CPUのR4300iとほぼ同じ姿形をしておる。見た目は1つじゃが、実は内部で2つに分かれておるぞ。演算を行うSP（シグナルプロセッサ）と、描画を行うDP（ディスプレイプロセッサ）じゃ。SPのほうは32ビットの専用CPUを持っており、R4300iの処理を大きく助けておるのじゃ。そういう意味では、N64はツインCPUだと言えるの。いわば「96ビット級」じゃな。ポリゴンの座標計算などを、とんでもない速さでやってのける演算のエキスパートがSPなのじゃ。かたやDPは、美術の専門家。ピカピカのメタルマリオや、透明感のある水面、カートのもわもわな排気ガスなどのキレイなグラフィックや、「欠け」も「ゆがみ」もなく大量に表示されるポリゴンは、このDPの力で描かれておるのじゃよ。なにかとCPUだけが脚光を浴びがちじゃが、N64はCPUとRCPの二人三脚ですごいゲームを動かしておったわけじゃな。パソコンで言うところのビデオカードやサウンドカードにも似ておるが、RCPはそれ以上に大きな働きをしておるのじゃ。RCPこそがN64最大の特長と言っても良いじゃろう。

しかしじゃ。「良いハード、ソフト無ければただの箱」じゃからな。もうちょっとソフトも数が揃ってくるとええのう。でも期待の『スターフォックス64』ももうすぐ発売だし、もうちっとの我慢じゃな、と自分をなぐさめつつまた次回！

これがRCP！

「NUS-RCP」じゃ。見た目は地味じゃが、結構すげえヤツ。CPUと同じく、MIPS社設計なのじゃ。「NUS」は「ニンテンドウウルトラシックスティフォー」の略じゃよ。ちなみに、電子顕微鏡でこのチップを覗くと開発者たちの名前を読むことができるんだとか。

今月のデス仙人

悪友に誘われ、久々にアニメ映画なんて物を観てきた。そう、『エヴァ』じゃよ。徹夜明けの眠い目をこすりつつ、早朝の新宿へ。まあ、なんだ。ミサトさんがカッコええのう。それ以外の感想は夏まで保留じゃな。しかしまあ、いろんな意味ですごい作品じゃよなあ。深夜の再放送が終わったので、安心して裏の『新スタートレック』が見れるわい、ってこの本が出る頃には腐ったネタですか。じゃの。とほほ。ところで、もう少し簡単な話の方がええか？　やっぱりゴリラでは理解できんかと思ってのう。感想待ってるよ。

●募集！　このコーナーでは64のハードに関する謎や疑問にお答えしていくのじゃ。あて先は64ドリーム編集部「教えて！デス仙人」係まで。よろしゅうな。

＊Game Pak USAは都合により休載いたします。

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

「実況パワフルプロ野球4」に「ブラストドーザー」など、人気ゲームのドリテクが続々登場！

大人気のドリテクに新ランク「悪夢」と「おねしょ」が登場。「悪夢」とはとんでもないけど面白いドリテク。「おねしょ」とは、ただひたすらしょーもない不名誉なドリテクだよ。

実況パワフルプロ野球4

埼玉県／ヤキュウスキスキさん

サクセスモードのコーチが使える!

『パワプロ4』のサクセスモードで登場するコーチやライバルがプレイヤーとして使えるパスワードが発見されたぞ。やり方はデータ交換モードの「パスワードの入力」画面で、それぞれの選手のパスワードを入力すればOK。アレンジモードで好きなチームに登録すれば、対戦やペナントモードなどで使うことができるんだ。サクセスで苦しめられた人は対戦相手に使う?

ボブコーチ

速球コーチだけあって、豪速球はもちろん、フォークのキレもバツグンだぞ。

びごり　なれみ　ごぜと　むすだ
ずみぜ　へちぞ　げちぞ　ろはか
とはせ　ゆるえ　のりま　しぜか　ぜ

江島コーチ

こちらは変化球コーチなので多彩な変化球が楽しめる。リリーフ向きの投手かな。

ぢれみ　ぎへみ　ごむて　ざふは
どぞき　ゆいざ　ぢぞぞ　もちか
へめみ　ゆげは　うがそ　ほかぜ　ち

内本育成コーチ

オールBだけど、流し打ちに広角打法とイチローばりに活躍が期待できそうだ。

がずぶ　めうま　かてめ　もぬり
ぬやは　よだて　ちだぜ　みぐさ
よなか　ぬち

ヤングコーチ

さすが大リーグじこみのパワーヒッター。強振でホームランも連発してくれそうだ。

なろく　らはま　まては　べせゆ
ずねは　ぜあぢ　どまぞ　みぜげ
げこせ　よかみ　まち

戸田コーチ

守備力、肩力Aはマジ使える。2番打者として、どのチームでも重宝するぞ。

かつも　ざげま　じふは　どむて
みべし　ちみは　いまび　はごか
まちざ　ま

ライバル猪狩

ライバル猪狩は足の速さが魅力。そこそこオールマイティなので下位打線バッターかな。

こめな　ざびま　かとは　れひる
えなる　はひま　るにか　ぞまた
るよみ　まちま　ち

チームメイト矢部

矢部くんも走力はよいが、他はイマイチ。控えの代走選手として登録するくらいかな。

だてつ　ほびま　かとは　はくど
ぬほり　ちはる　ちぬや　みまお
しもざ　まちみ　ち

チームメイト阿畑

ナックルとスローカーブの2つの特殊球を持っているが、安定感はイマイチ。中継ぎに使おう。

るほす　ぎんみ　ごぜて　ぜのよ　どむき
ちいざ　そゆみ　やざか　へめみ　ゆよま
うひん　がざま　めざま　はち

実況パワフルプロ野球４

大阪府／サカモト ナオコさん

あの有名選手がサクセスに登場!

作り方

『パワプロ４』のサクセスモードで有名OB選手が育成できちゃうドリテクを発見。サクセスモードでこのドリテクのように名前、チームなどを入力すると、王や野茂などの特徴ある選手が再現されるってわけ。後はキミがサクセスモードで鍛えて１軍に登録すれば、往年の名選手が使えちゃうってわけだ。ただ、この特徴は必ずしも成功するわけではないので、ダメな場合はリセットして再トライだ。

山田 ●アンダースロー
オリックス
投手
右投げ右打ち
高校生
（名称、趣味はなんでもオッケイ）

王 ●一本足
巨人
一塁手
右投げ左打ち
高校生
（名称、趣味はなんでもオッケイ）

野茂 ●トルネード
近鉄
投手
右投げ右打ち
社会人
（名称、趣味はなんでもオッケイ）

おもちゃ券　5000円分

スーパーマリオ64

福岡県／岡本和也さん

メガテンマリオがシェー!

なんと、マリオの身にとんでもないことが起こってしまうドリテクを発見。手足の情報をどこかに落としてきてしまったマリオが、お城の庭の中をうごめき回るというもの。一言いっておくおくけど、超危険な技だから良い子はマネしないように。まず、電源を入れる前にあらかじめカセットを半分抜いておく。そしてゲームが始まり、お城の庭にマリオが入ったら、ゆっくりロムをずらしてみよう。「バリバリ、ピー、ガー」と、いかにもやばそうでイヤな音がしたら成功だ。くれぐれもやらないように。

シンクロシンクロ たりらりら～ん

! 注　意

このドリテクは禁断の悪夢です。もしこのドリテクを実行して何かが起こっても決して編集部は責任を負いません。くれぐれもやらないように!

ヒューマングランプリ　ザ・ニュージェネレーション

編集部／ドリテク隊

スペシャルエンジン、新モード、ドリテク5連発!!

スペシャルエンジン

ワールドモードを全18戦終了すると、エンジンコントラクトができるようになるぞ。マシンセレクトで、Cボタンユニットの左右でコントラクト可能。ホンダV12、中島スペシャルV10、フェラーリV12エンジンも追加されているぞ。

エキスパートモード

ハードモードでも簡単に優勝することができるようになった君に朗報! なんとエキスパートモードが隠されていたぞ。コンフィグ画面のコンピュータレベルのところで、Rボタンを押しながら選択すると、エキスパートの項目が出てくるぞ。

バトルの周回数設定

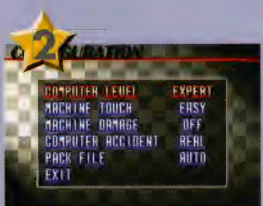
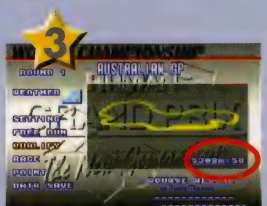
ワールドグランプリでバトルの周回数を設定することができるドリテクだ。Zトリガーボタンを押しながらCボタンユニットの左右を押すと周回数を10、20、30、40、MAXに変更できるのだ。ZトリガーとRボタン同時押しで3周に。

マシンが見られる

コントラクト画面に入る前に、マシンが大きく表示されて、『DATA LOAD?』と聞かれるところがあるよね。その時にRボタンを押すと、文字が消えてマシンが見やすくなるのだ。また、コントラクトを抜けるときのエンジンも見やすい。

グリッド表示早回し

ワールドグランプリでスタートする前にスクロールしながら流れてくるスターティンググリッド。スタートボタンを押せば抜けることができるけど、「全部みたい、でもトロイ!」という人。Rボタンを押すとスクロールがすばやくなるぞ。

1 ↑コントローラパックが必要だぞ

2 ↑君はエキスパートをクリアできる?

3 ↑こんな周回数じゃ大変だよー

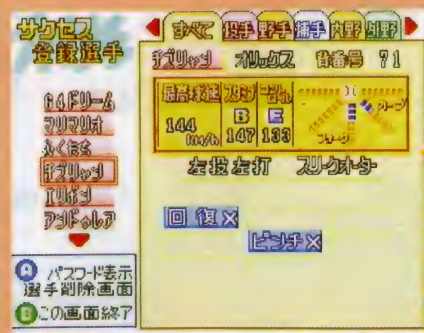
4 ↑これを見たかった人結構いるよね

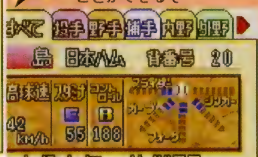
5 ↑もしかしてもう知ってるかな?

実況パワフルプロ野球4

神奈川県／コンペイさん

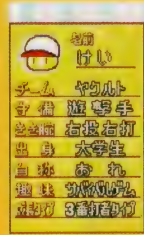
12チームの選手データが見られる

12チームの全選手データを見ることができるドリテクを発見。やり方は、サクセスモードの「作った選手のデータを見る」の画面の時に、Cボタンユニットの「上上下下左右左右LR」を入力するだけ。コナミのゲームにはよくある、いわゆる「コナミコマンド」を使ってできるドリテクだよ。

1 ↑この画面の時にコマンドを入力しよう

2 ↑全12チームのデータを見ることができるぞ

実況パワフルプロ野球4

北海道／パワプロ君

背番号を自由に変えられる

まず、メニューで「サクセス」を選んで、サクセスモードを最初から始めよう。そして、名前と球団、趣味などのプロフィールを入力したあと、「これでいいですか?」のメッセージが出たら「R」ボタンを押しながら「はい」を選ぼう。すると背番号を自由に選択できるように。

1 ↑3Dスティックを使って好きな背番号をつけよう

2 ↑このときにRボタンと決定ボタンを同時に押す

中夢 ブラストドーザー　福井県／斉藤晋作さん
ウシがでてきてこんにちは

エンバーカントリーに「ウシ」が隠れていることが判明した。スタート地点左側の道沿いにある、赤い扉の小屋に、破壊しない程度にかるーくぶつかると、ひょっこりウシが顔を出すのだ。

1 乗り換えた方がアップでみれるぞ

2 実はトイレもあるのでした

3 うーん、サンダーフィスト感激!

中夢 ブラストドーザー　大阪府／中植茂久さん
ロケットスタートができる

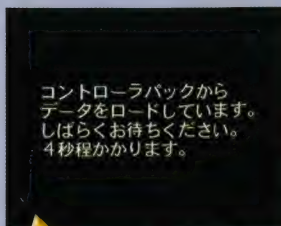
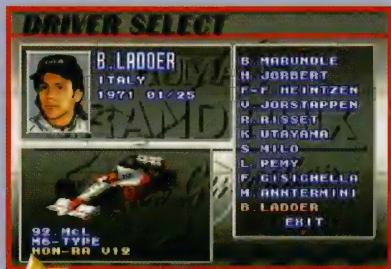
タイミングの判定がとってもシビアなので、『マリオカート64』のように簡単にはできないけど、『ブラストドーザー』にもロケットスタートがあったぞ。レーススタート時の画面上部にあるランプが赤から青に変わった瞬間にアクセルを押すんだ。プラチナメダルゲットにはかかせない!?

1 赤いランプが消えて、青いランプがつく瞬間にアクセル

2 かなりタイミングはシビア。音もよく聞いて練習しよう

中夢 ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション　広島県／福庭淳志さん
92年マクラーレン登場

まずコントローラパックをセットしてからゲームを始め、ワールドグランプリモードでチャンピオンを取ろう。そして、エンディングが終わったらリセットボタンを押す。タイトル画面になったらスタートボタンを押し、「4秒間お待ち下さい」のメッセージの時にABボタンを押し続けよう。フォルティーが92年マクラーレンになっているぞ。

1 まずはワールドグランプリでチャンピオンになろう

2 この画面のときにA+Bボタンを押し続けるのだ

3 すると、96フォルティーが92McL M6-TYPEになっている

中夢 超空間ナイタープロ野球キング　新潟県／広井洋平さん
ペナントモードで絶対勝つ!?

ちょっとインチキ臭いけど、ペナントモードでほぼ確実に勝てる方法。ペナント戦を始めて、1点リードを奪ってから(点が取れないとこのテクは使えない)スタートボタンでタイムをかけ、通常では選べない「試合をやめる」を十字キーの左上を押しながら選択。その後順位表を見るとなぜか勝ったことになっているのだ。

1 まずは1点とろう。先取点じゃなくてもリードしてればOK

2 十字キーの左上を押しながら「試合をやめる」を選択

3 順位表を見るとなぜか試合に勝っている

いねむり

実況パワフルプロ野球４　兵庫県／いねむりT・Dさん

★マークがZZZに

サクセスモードでゲームを始めると、メッセージのカーソルに★マークがでてくるよね。実はそのマーク、30秒〜40秒何もせずにほうっておくと、ZZZといういびきマークに変わっちゃうのだ。

◆これが普通の★マーク。なんのへんてつもありません

◆ほんでもってこれがZZZマーク。テクってもんでもないけど…

いねむり

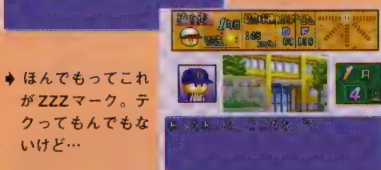
実況パワフルプロ野球４　神奈川県／俵積田智也さん

ランダムで球場を選択

対戦モードで試合をするときに、ルーレットみたいにコンピュータが球場を選択してくれるというドリテク。やり方はいたって簡単で、球場を選択するときにスタートボタンを押すだけ。するとコンピュータが勝手に球場を決めちゃうぞ。

◆球場選択の時にスタートボタンを押すだけ。すると…

◆ルーレットのようにいろんな球場が現れてランダムに選択される

いねむり

実況パワフルプロ野球４　群馬県／岡村侑平さん

犬の評価がUP!

すっごーくたまにしかおこらないけど、ボブコーチやヤングコーチに電話をかけると、犬を洗うのを手伝わされることがあるんだ。手伝うと、なんだかよくわからないけど犬の評価が上がるぞ。

◆ほぼ強制的に犬を洗わされてしまう。そして…

◆15年も電話をかけ続けてやっと上がった。でも意味はないの

いねむり

ブラストドーザー　群馬県／荒木総一さん

必殺！オレにまかせろ！

乗り物に乗らずに、人間だけでビルを壊すドリテクを発見。アージェント地下鉄のトレーラーの進路上にある５つめの建物。ここの左角に地面がもり上がっているところがある。なんとそこからだと少しだけ建物を破壊できるのだ！

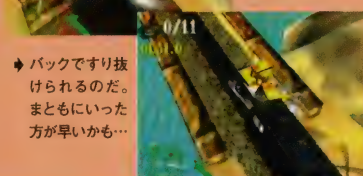
◆うぉりゃー。いっくら力んでもこれだけしか壊れません

いねむり

ブラストドーザー　岐阜県／松井正貴さん

エボニー海岸で列車すり抜け

まず、エボニー海岸でゲームを始める。そして、ラムドーザーに乗り、直角になるように駅に突っ込む。すると、片輪走行でふだんは行けない駅の向こう側に行くことができる。さらにその場でUターンをしてバックで列車に向かっていくと列車をすり抜けるのだ。

◆こんな感じでつっこむ。車体が列車にあたらないぎりぎりの所

◆バックですり抜けられるのだ。まともにいった方が早いかも…

いねむり

ブラストドーザー　富山県／小林大裕さん

海に入っちゃダメ？

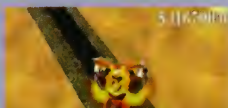
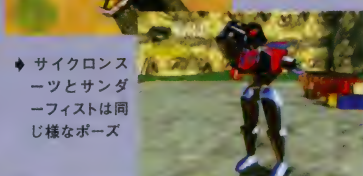
エボニー海岸でJボムにのって海岸のところまでいってみよう。海岸に到着したらJボムから降りて、海に入ってみよう。すると…、「ノー」という叫び声とともになぜかステージが終わってしまうのだ。もしかしてカナヅチ!?

◆せっかくのバカンスもカナヅチじゃあねぇ

いねむり

ブラストドーザー　愛知県／ヨォッシーさん

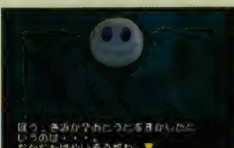
ロボットのくつろぎタイム

『ブラストドーザー』に出てくるロボット達に、『スーパーマリオ64』のマリオのように、くつろぎのポーズがあることが判明したぞ。結構せわしないゲームなのでゆっくりと観察した人も少ないかも知れないね。

◆Jボムはゆっくりとくつろいでいます。きもちよさそう

◆サイクロンスーツとサンダーフィストは同じ様なポーズ

いねむり

ドラえもん　のび太と３つの精霊石　愛知県／土川洋平さん

水中バギーのデモとばし

なかなか勝つことのできない水中バギーレース。負けてしまうと１番最初の大木の所からやり直し＆長いデモをもう１度見させられちゃう。でも、負けて画面が白くなりかかっているときにA+B+Rを押し続けるとバギーの最初に。

◆ここのデモシーンは長いんだよね

◆これでめんどくさい思いもしなくてすむよね

マリオカート64　愛知県／平山豊隆さん

氷の下で泡吹いて…

キャラクターが氷づけになって泡を吹いちゃうドリテクを発見! まずシャーベットランドの洞窟にいこう。洞窟内にある一本目の柱の右側(すこしへこんでいる角のあたり)でRジャンプをしてみよう。うまくいくと(?)視点が変わって、キャラが泡を吹くぞ。

←キノコダッシュを使い、壁にぶつかるときにRボタン

←氷の下に泡吹いたキャラが…。ペンギンにも蹴られちゃうのだ

マリオカート64　岡山県／水戸部紘貴さん

トゲゾーのフライパン

まず、2P～4PのVSモードで、だれかひとりがトゲゾーコウラを手に入れよう。そして、トゲゾーを持っている人はトゲゾーをぶら下げてその場で待機。持っていない他のプレイヤーはトゲゾーに向かってそうっと近づいてみよう。トゲゾーの上でみんながはねちゃうぞ。

↑意味はないけど、やってみると結構ウケる。おためしあれ

マリオカート64　千葉県／岩崎貴之さん

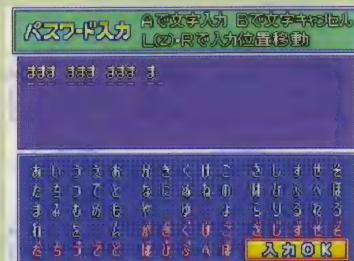
最速! オーバー100km/h

「マリオカート64」には時速100キロまで計測できるメーターが付いてるけど、普通そこまではいかないよね。でも、150ccでスターを使ってミニターボをかけると時速100キロを超えることができるぞ。

↑スターを使ってからミニドリフト。スピードメーターが振り切れてます

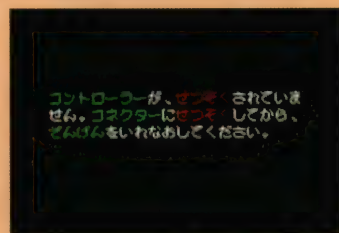
実況パワフルプロ野球4　秋田県／斎藤喜人さん

バグってハニー

データ交換のパスワード入力で、「ま」を5回以上入力してみよう。バグってしまい、リセットをするまでうごかなくなる。ちなみに、他の文字ではバグらないぞ。今月の意味なし技No.1だ。

↑これ以上紹介のしようがありません。だってバグってんだもん

ドラえもん　のび太と3つの精霊石　福岡県／フォールマスターさん

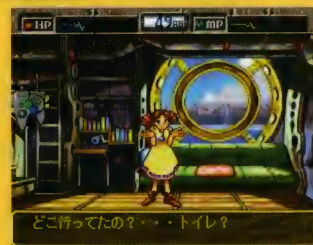
ドラえもん怒る

ドラえもんのロムを本体にさして、コントローラを本体にさし込まないまま電源を入れてみよう。するとドラえもんが「だめだよ!」といって怒るのだ。かっちょ悪いからコントローラはさしておこう。

↑ドラえもんの声をお伝えできないのが残念です

64ドリーム編集部　九段／ドリテク隊

先月号のお詫びと訂正

先月号のP.149の『何で分かったの』の記事で、J2をプレイしている最中にトイレに立つと、たまにジョゼットが「トイレに行ってきたんでしょ」と聞いてくることがある、という内容にそぐわない写真がありました。ここにそのお詫びをするとともに本来掲載すべきだった写真を掲載いたします。また、先月号の本コーナーで、ソフト名が入れ替わっている箇所がありました。重ねてお詫び申し上げます。

64ドリーム ドリテク隊より

↑こんな風に聞いてこられると、ちょっとどきっとするよね

大募集!ドリームテクニック

今、64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック(略してドリテク)を大募集中! 大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して下記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

★完全先着順、早い者勝ちだよ!

<あて先> 〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1　パレスサイドビル　64ドリーム編集部「ドリテク」係

<FAXでもOK> Fax.03-3230-0675

<ハガキの書き方>

❶スターオックス64 宇宙の牛は天下無敵!?

❷テクニック内容
まずはエキスパートモードをノーコンティニューでクリアしよう。すると、次に始めるときに、どこからともなく犬の乗った宇宙船が飛んできて、主人公のオックスを打ち落としてくれるのだ。

❸〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1
狐幕　老努(P.N.おいちょかぶ)
電話　03-0000-0000

新作ソフトカタログ

もうすぐお店に並ぶソフトから開発の名乗りをあげたものまで、64ソフトの大全集。これで君の頭をバージョンアップしてくれ。興味のあるソフトを見つけたら、64ドリームで毎月チェックだ。

MOTHER3 キマイラの森（仮） RPG

任天堂
97年末予定

64DDと同時発売が予想される超期待のRPG。書き込みや時計機能といった64DDのスペックがマザーの世界をどのように変えるのか？ う〜ん、楽しみ！

スーパーマリオRPG2（仮） RPG

※画面はSFC版のものです

任天堂
98年予定

宮本さん指揮のもと、京都の専属チームが制作中の超人気RPG。発売されるのはMOTHER3から半年から1年後の予定。ってことは年内に画面を公開？

ゼルダの伝説64（仮） RPG

任天堂
97年秋〜冬（カセット版）/98年（64DD版）

『ゼルダ』最新ニュースです。カセットの容量が128M、またはそれ以上になるってことが宮本発言で判明。あんなにすごかった『マリオ64』の2倍の大容量ですぞ！

ポケットモンスター64（仮） RPG

※画面はSFC版のものです

任天堂
97年末

64DDシステムで育てるポケモンは、君の個性をぞんぶん発揮したものになりそう。モンスターの交換方法については検討中とのことなので、続報を待ってて。

魔法聖紀エルテイル（仮） RPG

イマジニア
97年夏

中世ヨーロッパを舞台に、精霊と3人の少年少女がくりひろげるファンタスティックロールプレイング。N64初のRPGとなるか、魔法合戦が楽しみなソフト。

クライマー（仮） ACT

任天堂
未定

その昔『クレイジークライマー』（任天堂じゃないよ）っていうゲームがあったけど…。とにかくそんな感じのどんどんのぼっちゃうゲームかな。

クリエイター（仮） ACT

任天堂
未定

君自身がクリエイター(＝創造主)になって創るモノは「シム」系なのか、「ツクール」系なのか、それとももっとすんごいモノなのか？ 早く教えて、本郷さん。

バギーブギー（仮） ACT

任天堂
未定

レース＆アクション要素が楽しめる、1本で2度おいしいソフト。様々なパーツを自在に組み立てて、君だけの最強マシンを作ろう! もしかして、64DD対応になるか？

ウルトラドンキーコング（仮） ACT

※画面はSFC版のものです

任天堂
98年

任天堂の厚い信頼のもと、英国はレア社に修行に出たドンキー。最高画質で彼を育てた同社が、最高機種のN64ではどんなドンキーを見せてくれるか、超期待。

ヨッシーアイランド64 ACT

任天堂
97年夏

宮本茂さん一押しの、超美麗アクションゲームは夏にやってくる! 3Dを越えた2.5Dアクションの楽しさを味わえる日はもうすぐだ。指折り数えて待とう。

ヘクセン ACT

ゲームバンク
97年夏

謎だらけの中世マップを進んでいくファンタジー3Dアクション。4人同時プレイも可能。協力&対戦モードの設定もできる。ダークな世界観がかっこいいぞ。

カービィのエアライド（仮） ACT

任天堂
97年夏

今度のカービィは遊園地感覚&三半規管使いまくり〜で遊んじゃう。なかなか続報はお伝えできないけど、HAL研の岩田さんががんばって作っているから待っててね。

DOOM64（仮） ACT

NEW

※画面はUSA版のものです

ゲームバンク
未定

全世界で大ヒットを飛ばした、あの「DOOM」の3Dポリゴン化。高速ダンジョンや豊富な武器、こわいこわいモンスターに、またまた世界制覇なるか!?

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ ACT

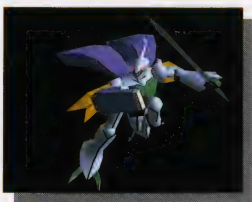
エニックス
97年5月30日

真仁ちゃんのかわいいマリナの声が印象的な『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』。発売日も価格も決定し、「ふりふり」できるまであともう少し。ギャグゲーの新境地だ！

がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜 ACT

コナミ
97年夏

やっぱりエビス丸は変だった?! あぜんとするようなおマヌケアクション満載で爆笑プレイはまちがいなし! 今年の夏休みはゴエモンと冒険の旅に出られそうだぞ。

スーパーロボットスピリッツ ACT

バンプレスト
97年内

懐かしのロボットから最新のロボットまでが大集結! パイロット気分で楽しめる格闘ゲームになりそうだ。できれば主題歌カラオケモードもつけてほしいぞ。お願い！

悪魔城ドラキュラ3D（仮） ACT

NEW

コナミ
未定

ついにあの『ドラキュラ』が3Dになって登場する。戦慄のホラーアクション大作をN64で体験できる! 驚異のCGで悪魔城が君に挑戦状をたたきつける! ドキドキするね。

3D格闘（仮） ACT

イマジニア
97年夏

イマジニアが初めて挑む、本格的3Dリアル格闘ゲーム。登場キャラクターは? 3Dスティックのコマンドは? すべてが謎に包まれたまま、開発は進む……。

デュアルヒーローズ ACT

ハドソン
97年内

コンピュータキャラが幾つかの独自なAIシステムを搭載しているという格闘ゲーム。戦隊モノのヒーロー達の超ドハデなアクションと美しいグラフィックは必見だぞ。

はみだしクン

東京ゲームショウでレースゲーム『エアロゲイジ』のデモビデオを発見（アスキー・今夏発売予定）。近未来的な質感と超美のグラフィックに期待の声が高いぞ。

爆ボンバーマン　ACT

ハドソン

97年夏

みんなが期待のボンバーマンの64版がついにそのベールをぬいだ! 詳しくは本文を見てほしいが、3Dポリゴンのゲームだから、迫力満点、期待度100％だ。

ミッション・インポッシブル　ACT

パック・イン・ソフト

97年夏頃

画面の作り込みはすごい。細部へのこだわりはまさに職人はだし。『スパイ大作戦』ファンのおじさまも、映画でスキになったキミも、もう少し待ってね。

カメレオン・ツイスト　ACT

日本システムサプライ

97年11月予定

なんと主役はカメレオン。実生活でもお得意の、舌をベローン攻撃で戦うのだ。巨大なアリミミズもかなわんのよ。発売まで爬虫類図鑑で、まずは研究なのだ。

キャバリーバトル3000　ACT

日本システムサプライ

97年11月予定

ちょっと感じの違う異色バイクレース。前にいる飛行生物(お魚さん?)キャバリーに引かれてレースをすすめる。でもさ、キャバリーって、何? ついでに、アンタは誰?

飛龍の拳ツイン（仮）　ACT

カルチャーブレーン

97年内

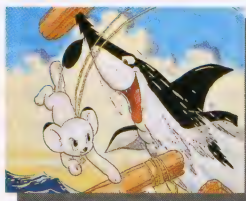
SFCで人気の格闘ゲームシリーズがN64にも新登場。リアルキャラが戦う3D本格攻防バトルと、SDキャラの2択が可能だ。格ゲーファンは待ちきれないネ。

金田一少年の事件簿（仮）　ADV

ハドソン

未定

少年マガジンで大人気の金田一少年の完全ゲーム化。こんどの推理はなんなのかみんなで推理してみよう。64DDで出るか推理するのも楽しいかもね。

ジャングル大帝　ADV

※画面はイメージイラストです

任天堂

98年春

歴史的大河アドベンチャーアクションゲーム「ジャングル大帝」は東京の某所で制作中。すでにレオは動いているというし、来年の今頃は遊べそうだ。

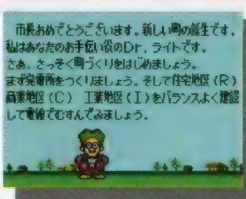
シムシティ2000（仮）　SLG

※画面はパソコン版です

イマジニア

未定

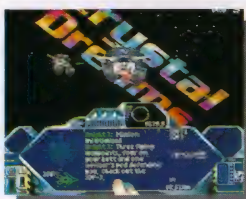
大人気の街づくりシミュレーション。シムアント、シムタウン、シムアースなど数多くのシリーズを生み出しているシリーズモノの最新作。はたしてN64では…。

シムシティー64（仮）　SLG

※画面はSFC版のものです

任天堂

未定

64DDのシムシティーはすごいぞ。君が創った街をベースにして、いろんなゲームをコンポのように楽しめるようになるんだ。まさに進化するゲームの代表選手だ!

超時空要塞マクロス アナザーディメンション（仮）　SLG

トミー

未定

確固とした世界観で大人気を博したTVアニメ「超時空要塞マクロス」。海外ではロボテックとして知られている。今回は3種類のバルキリーでのフライトSLGだ。

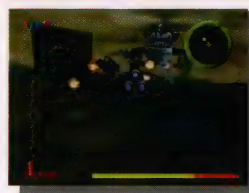
はみだしクン

N64版初のパチンコゲームが開発スタート。『パチンコワールド64』(発売日未定)で、開発元のショウエイシステムはパチゲー「平和」シリーズで定評あり。

ゴールデンアイ007 SHT

任天堂
未定

発売が危ぶまれていた007もデビュー間違いなしっ! あの宮本さんのチェックも終わって、意外と早い時期に発売されるかも。Zトリガーでバギューン!バギューン!

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ
97年末

システム面の改良から、メカ、背景などのグラフィック面にまで大幅変更。それにしても戦車対ヘリコプターという異種バトルはいつ楽しめるようになるのかな?

スターウォーズ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～ SHT

任天堂
97年6月14日

映画のワンシーンのような、スノーウォーカーとの地対空戦や、スピーダーバイクでのアクションレースシーン、さらには3Dアクションも盛り込まれている、お得ゲーだ。

ワイルド・チョッパーズ SHT

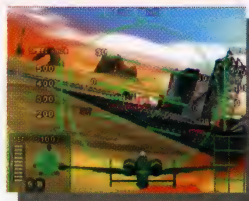
セタ
97年5月30日

謎のテロリスト集団「紅蓮の牙」。対テロリスト部隊ワイルド・チョッパーズの戦闘ヘリで奴らを叩け。バルカン砲とミサイルを撃つだけでも楽しいぞ。

スターフォックス64 SHT

任天堂
97年4月27日

空中戦をここまで再現できたゲームがあっただろうか? まさに手に汗握る体験が振動パック付で楽しめる、シューティングゲームの傑作中の傑作だ。要予約!

ソニックウイングスアサルト SHT

ビデオシステム
97年7月

左のフォックスさんに続き、アサルトも振動パックに対応することが決定! いよいよ3Dシューティングブームの到来か? パラダイム社と共同制作で完成も近い。

ボディハーベスト(仮) SHT

任天堂
未定

エイリアンが人肉を求めて地球にやってきたなんて聞いたらアンタどうするつもりさ。そりゃぁ、もちろん戦うしかないでしょ。ちょっと、アンタ聞いてる?

フライトシミュレーター(仮) SHT

ビデオシステム
97年内

『ソニックウイングス』と同じくパラダイムエンターテイメント社が開発中の超リアル? 3Dシューティングゲーム、ってことは、これも振動パック対応ですか?

時空戦士テュロック SHT

アクレイムジャパン
97年5月30日

長らくお待たせいたしました。諸般の事情により発売の遅れていた『テュロック』の発売日が決定。これであなたも時空戦士の仲間入り。早くモンスターを倒せ。

ゴルフ(仮) SPT

任天堂
未定

ゴルフゲームといえばこの人、HAL研の岩田さんが制作中?ただし他のゲームの仕事がいっぱい詰まっているので、発売されるのはずっと先の話かな?

はみだしクン

コナミがN64版の格ゲーに開発着手との情報をキャッチ。「新・格闘～バトルダンサーズ～(仮)」(発売日未定)。タイトル通り、踊って戦う(?)のかな。

はみだしクン

任天堂とダイエー(ローソン)の仲がよいのは創業日が同じ9月23日だからというウワサ。ちなみに編集長とちづるも同日が誕生日だが仲がよいとは限らない?

Jリーグ ダイナマイトサッカー64 SPT

イマジニア
未定

その昔「ボールは友達さ」って言ったことのある君、サッカースキでしょ。数々のサッカーゲームの名作を開発した天野亮二氏の最新作が出るぞ。果報は寝て待てだ。

64大相撲(仮) SPT

ボトムアップ
97年夏

リアルなキャラクターを使わずに、あえてデフォルメしたかわいい力士達を使うことで、より親近感のあるゲームになりそう。ハデな大技を決めて、一人前に育てよう。

パワーリーグ64 SPT

ハドソン
97年夏

SFCの時と同じように、あえてデフォルメのしない7頭身キャラクターが登場する野球ゲーム。SFC版にはホームラン合戦なんてあったけど、N64では…?

ハイパーオリンピック イン ナガノ SPT

コナミ
97年12月

来年に迫った長野冬季五輪の魅力を存分に楽しめるスポーツゲームになりそうだ。スキーやスノボも入っているとウレシイよね。ジャンプなんてどうなるのかな?

Jリーグサッカーイレブンビート1997 SPT

ハドソン
97年夏

Jリーグモードで優勝すれば、日本代表で遊べるぞ。キミの好きな選手を日本代表に選べるんだ。さらにもっとすごいことも、楽しいこともできるかも。乞うご期待!

ウェイングレツキー3Dホッケー(仮) SPT

NEW

※画面はUSA版のものです

ゲームバンク
未定

アメリカではフットボールや野球と並ぶ大人気スポーツのアイスホッケー。中でもN.Y.レンジャースのウェイングレツキーは大人気のスター選手なのだ。

新日本プロレス 闘魂炎導~Brave Spirits~ SPT

ハドソン
未定

フルポリゴンのリングの上で、新日本プロレスの熱い闘いが繰り広げられる。長州、藤波、橋本、蝶野ら選手が燃えるバトルに挑む。ゴングが鳴るのはもうすぐだ。

プロ麻雀 極64 TAB

アテナ
97年末

日本プロ麻雀連盟公認、本格派麻雀ゲームとしてその名を不動にしている『極』シリーズ。大幅な内容変更のため発売が延期されたが、その底力に期待したい。

バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル(仮) SPT

NEW

アスミック
未定

前作にあたる32ビット機版にはなかった4人同時プレイを実現。60人以上の個性的なレスラーと1000種類以上の多彩な技を華麗な演出が迎え撃つ。とりゃーっ!

リーズン(仮) TAB

イマジニア
97年夏

リーズン、それは理由。レーズン、それは干しぶどう。二つの言葉を結ぶのはズン。そうさ、このゲームに必要なのは想像力と推理力さ、ベイベ。どうだ。ズンズン♪

麻雀放浪記CLASSIC　TAB

イマジニア
97年8月1日

麻雀をやらない人でも聞いたことぐらいあるでしょ。「麻雀放浪記」は映画にもなったし、今回のクラッシックは漫画原作がもとになっているんだ。

マルチレーシングチャンピオンシップ　RAC

イ マ ジ ニ ア
97年7月

イマジニア＆元気の第2弾！「マルチレーシングシステム」で、一つのコースが何タイプにも様変わりする。ロードに合わせたマシンセッティングが命。

森田将棋64　TAB

セ タ
97年7月

セタが開発した通信カートリッジ対応ソフト第1弾。対戦から段位認定まで将棋ファンならずとも注目の1本。遠く離れた友人とも電話線を通していざ対局。

レブ・リミット　RAC

セ タ
97年6月

ヨーロッパをイメージさせる街並みを疾走する香り高いテイストがウリのレーシングゲーム。チーム監督システム、耐久、ゼロヨンなど興味深いモードもあるぞ。

雷のごとく〜超高速囲碁〜　TAB

セ タ
97年5月中旬

雷という言葉を聞いて連想が出来るように、とにかく思考ルーチンが早い。初心者向けに小サイズの九路盤での対局もできる。初めての人もハマれるぞ。

トップギア・ラリー（仮）　RAC

NEW

ケ ム コ
夏

アメリカのクリエイター「ボスゲームスタジオズ」が製作しているレースゲーム。2人同時プレイも楽しめるゲームに仕上がりそう。赤丸急上昇!?　雪景色がグー。

The 麻雀64　TAB

ビ デ オ シ ス テ ム
97年6月

1000万円稼ぐことを目標に、雀荘を渡り歩くストーリーにドキドキ。フリー対戦では異色の2人打ち麻雀も楽しめるぞ。きゃわゆいギャルキャラもグーです。

実戦パチスロ必勝法　ETC

サ ミ ー 工 業
未定

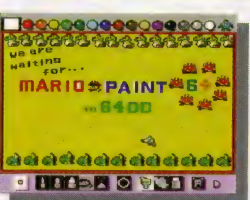
サミー工業と言えば、本物のパチスロメーカー。実際に設置してある台と同じモノを、計算能力の高いN64でシミュレート。まさに実戦感覚で遊べる、実用的なゲーム？

F-ZERO64（仮）　RAC

※画面はSFC版のものです

任 天 堂
97年末

SFCと同時発売をして以来、多くの固定ファンを持つレースゲーム。N64版の発売が待ちきれない人は、サテラビューで新バージョンを遊んでみては。

マリオペイント64（仮）　ETC

※画面はSFC版のものです

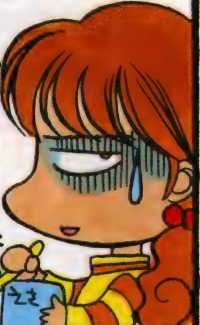
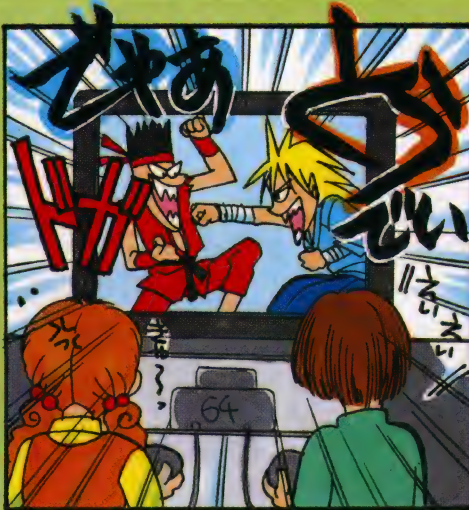
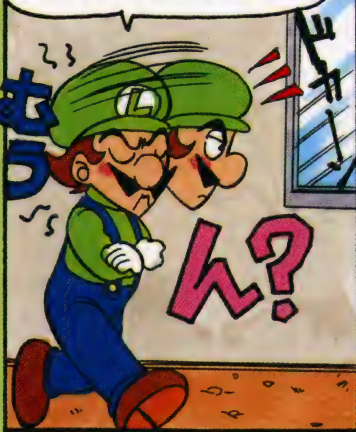
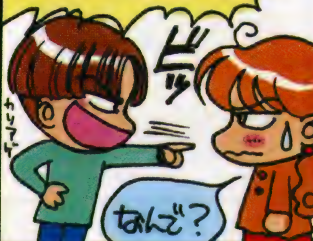
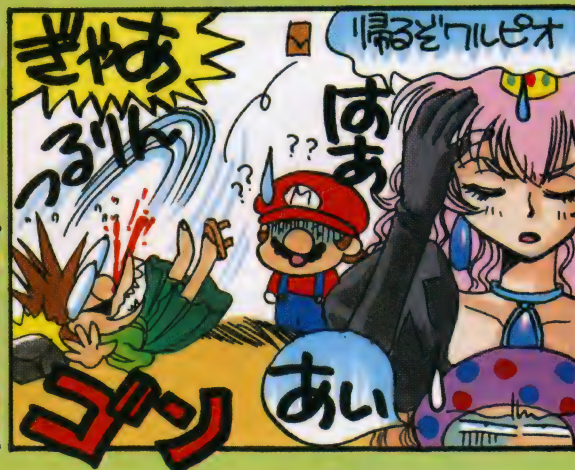
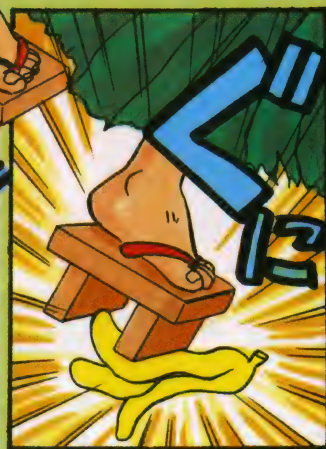
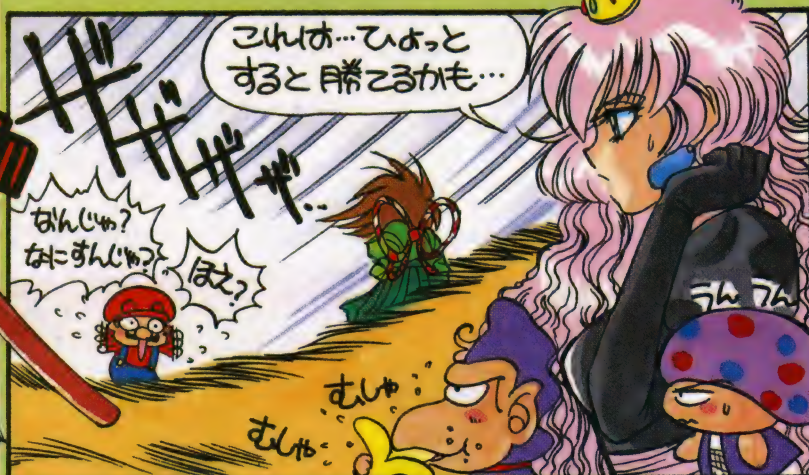
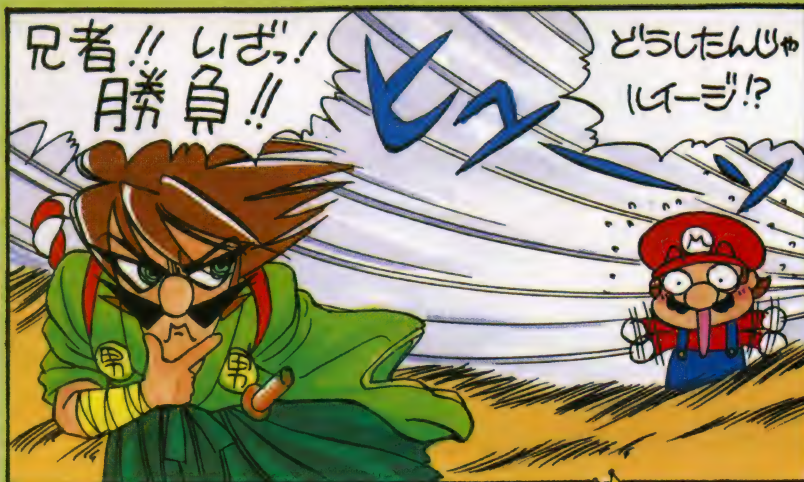
任 天 堂
97年末

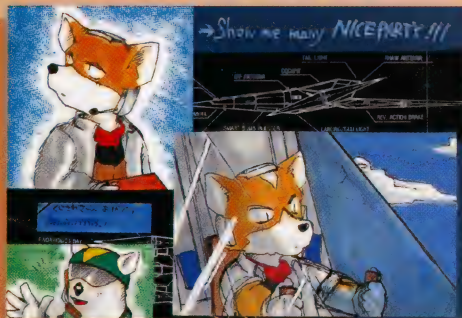
64DD対応なので、ポリゴンを描けるようになってるかも。自分の書いたキャラクターを自由に動かせたり、マウスが同梱されるようになればうれしいな〜。

はみだしクン　任天堂が4Dスティックのコントローラを検討中と栃木の“めっちゃめちゃにして”さんからの報告。本郷さんは「そんなことたぁないでしょう」ときっと言うハズ。

やっほー。みんな、ゲームやってるかい？　今回から「ゲームの64」を担当するケイ少佐だ。よろしく

こないだのゲームショウにはエリボンも行ったらしいゾ。みんなは行ったかな？

エリボンへのお便りのあて先　〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1　64ドリーム編集部「エリボン」係

ケインニッヒ将軍：うっす。今回からカラーイラストを中心に、カラー2ページで連載。いつものような質問コーナーなど、常連さんでも初投稿さんでも楽しめる"にぎにぎしい"ページにしていくぞい。
マリオ隊長：今あるコーナー以外にも、みんなから「こんなコーナーにして欲しい!」って希望があれば教えてね。どんどん新しいコーナーを作っちゃうよ。
ピーチ情報部員：わたしももっとがんばって情報を集めてくるので、調査して欲しいことがあったらどんどんおハガキちょーだいね。
ケイン：そうそう、カラーイラストを送ってくれる人にチョットだけアドバイスをしておこうかな。実はあんまり色が薄いと、印刷しにくいんだ。かといってあんまり色が濃すぎると、どぎつい色になっちゃうんだけど…。エリボンみたいなプロの人でもこのことでは頭を悩ませちゃうくらい、なかなかうまくいかないことなんだ。まぁ、色が濃い分には掲載するのに問題はないんだけど、あまり薄すぎると採用できないこともあるんだ。今回も「いいイラストなんだけどなー」っていうのが…。
マリオ隊長：イラストの色の濃さには気をつけようね。

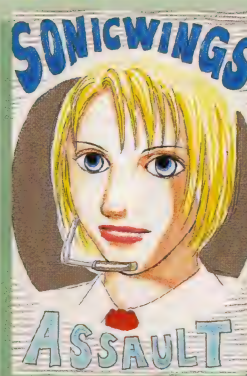
イラストの殿堂

◆プレイしたら、ゲストで登場する仲間達のイラストなんかも送ってね。絵的にもいいけど、この構成が気に入りました
岐阜県／風野鈴等さん

◆スーファミと64の両方で開発が進んでいるファイアーエムブレム。イラストはフュリーです。思わずドキッとするイラストだね
滋賀県／杉本ユキヒロさん

◆RPGやADVに最適な64DDが発売されればFFが任天堂に戻ってくることもあるかもね。もともとFFVIIは64で開発してたし…
茨城県／にじんでいるセフィロスさん

イラスト64ミュージアム

◆(大阪府／高屋敷英夫さん)DQができるともって64買ったってヒトもいそう。たぶん帰ってくると思うけど…、オレは
さけび

◆(大阪府／伊藤俊彦さん)きっとマリオカートでさんざんピーチにいじめられたんだろうな。マリオがいじけたおっさんになってる
ぐち

◆(愛知県／ユウさん)ソニックウィングスものの第一弾イラスト。アーリーアメリカン調でスッキリしてる。かっこいいです
美女

◆(愛知県／NES)うしろに飛んでるマリオや、手前のワリオの頭なんかがよいです。でもリンクのパンチラはみたくないかな…
ファンシー

一問一答でポン

Q. ヨッシーの英語の綴りのことなんですけど、スーファミの「ヨッシーアイランド」では "YOSSI" だったのに、マリオカート64では "YOSHI" になってるのは間違い?

（沖縄県／クマさん）

A. 間違いじゃありません。ローマ字読みだと"YOSSI"、でも英語読みだと "YOSHI" でヨッシーになります。だからどちらも正しいです。（任天堂：本郷さん）

Q. ケインニッヒ将軍はどこの生まれですか?

（神奈川県／内藤貴之さん）

A. 東京都板橋区ですけど…。

Q. マリオファミリーのスポーツゲームは「ゴルフ」くらいしかないけど、運動神経が悪いんですか?

（青森県／高橋勝さん）

A. マリオカートやスーパーマリオ、ヨッシーアイランドとかを見てもらえば分かるけど、運動神経はいいです。でも、僕らがスポーツゲームにでなくても、そのほかに良くできたスポーツゲームはいっぱいあるからでてこないのです。

イラストファンレター

◆（福岡県／くらさわかずるさん）読者のお便りがたくさんで喜んで回っているところ、だそうです。う、う、う、ありがとう! うれしいっす（ケインニッヒ将軍）

◆（岡山県／玲亜さん）みかけはとってもかわいいくせに、かなり難易度が高いヨッシーアイランド。64版もかなり難しいんじゃないかな。でも楽しみだね

◆（宮城県／七味唐辛子さん）64DDと同時発売になりそうな「マザー3」。とくにこのわけわかんない生き物「どせいさん」ファンってたくさんいるよね

◆（奈良県／山村彩世理さん）いやいや、こんなに言っていただけると…なんともはや。こういうファンレターもどんどん募集しちゃいます（ケインニッヒ将軍）

イラスト雑居ビル

◆（奈良県／愁湖未麗さん）いいよねーポケモンって。みんなでやるとたのしさ倍増。64版はまだ先だけど…

◆（富山県／藍河樹里さん）64タイトルのなかでもイチオシ人気の3人娘。君はだれが好き?

◆（長崎県／風の任三郎さん）試合そっちのけで、選手を育成するほうに夢中になちゃったりして…

◆（千葉県／深徳宇月さん）こんなふうにスピード感があると、ヤエちゃんって「くノ一」なんだなーって思う

◆（静岡県／大場隆平さん）3Dの「ゴエモンインパクト」には燃えちゃいそうな予感。夕日のゴエモンがいいね

◆（大阪府／ばななさん）なんだか味のあるドラえもん。ドラえもん世代としてはゲームの完成度に納得が…?

◆（兵庫県／大里鮎美さん）マリオやルイージと一緒に配管工をお手伝い。素直なジョゼットらしいです

◆（香川県／ワリオさん）マリオって正義の味方っぽいけど、けっこーひどいことしてるもんなー

◆（福島県／まゆげ さん）フォックスの活躍を見て、いても立ってもいられなくなったマリオ!? たしかにあの「スターフォックス64」をみれば無理もないかな

キしてるおかた

◆（静岡県／田内下理真さん）かなりいっちゃってる度がたかいです。どっかーんです。こうゆうハガキどんどんください。ちなみに本名も忘れずに書いてね

今月の階級特進者

◆二等兵昇格候補

奈良県　山村彩世理さん
福島県　まゆげ さん
大阪府　ばなな さん

◆正隊員昇格（写真＆No.入り隊員証授与）

岐阜県　風野鈴等さん
滋賀県　杉本ユキヒロさん
茨城県　にじんでいるセフィロスさん
岡山県　玲亜さん
宮城県　七味唐辛子さん
兵庫県　大野鮎美さん

◆準隊員入隊（キーホルダー）

初採用者全員

おたより募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他カラーイラスト、さらに「4コマまんが」を大募集。4コマまんがのサイズはだいたいヨコ4.5cm×タテ14cmくらいです。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どしどしちょーだいね。

…………… あて先 ……………

〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1

毎日コミュニケーションズ

64ドリーム編集部「しんえいたい」係

古代と未来が融合する時空の狭間。
破界神の目覚めと共に人類は滅亡を迎える。
その時、あなたの正義が試される。
視野360゜の広大な3D疑似空間が可能にするリアルアドベンチャー体験！
多彩な武装兵器、破壊的なエフェクトと質感たっぷりの
サウンドが演出するリアルシューティング体験！
各モンスター独自の思考パターン、最先端CGモデリングと緻密な
アニメーションが展開するリアルバトル体験！
インタラクティブシューティング

毎月やってるThe 64DREAM 読者プレゼント!

NINTENDO64とコントローラブロス!

発売されたばっかりの64ソフトとグッズも大プレゼント!

プレゼントに当たったら、大事にとことん遊んでね
当たらなかったら、次号にかけろ!じゃなきゃお店に買いにいこう!!

1.NINTENDO64
1 名様
●読者プレゼント一番手はドリームマシーンNINTEND64だ

2.コントローラブロス
5 名様
●自分専用のコントローラブロスならちょっとうれしいぞ。好きな色を書いて送ってね

3.ブラストドーザー
3 名様
●暴走トレーラーの進路を確保せよ!君はこの任務に耐えられるのか

4.ドラえもん
3 名様 提供/エポック社
●みんな大好きなドラえもんたちが大冒険。声までちゃんとドラえもんだ

5.JリーグLIVE64
3 名様 提供/EAV
●リアルなプレイをいくつものカメラで魅せる本格派サッカーソフト

6.麻雀MASTER
2 名様 提供/コナミ
●1人で雀荘に入る時のスリル感。そんな気分まで味わえるオススメソフト

7.64ラック
3 名様 提供/モリガング
●ラックは、いくつでも重ねられる親切設計。整理整頓に是非どうぞ

8.テュロック Tシャツ&コミック
3 名様 提供/アクレイムジャパン
●テュロックの原作コミックと特製ロゴ入りTシャツをセットで

9.ソニックウィングスアサルト特製パネル

1 名様 提供／ビデオシステム

●期待のソニックウィングスアサルトの特製パネル。昨年の初心会で展示されたもの

10.ボンバーマンカメラ

3 名様 提供／ハドソン

●ハドソンの看板ソフトボンバーマンは、グッズもいっぱいあるぞ

11.マリオカート64 パーフェクトビデオ

3 名様 提供／パイオニア LDC

●マリオカート64がみるみるうまくなる完全攻略ビデオ

12.ポケットモンスター ジグソーパズル

2 名様 提供／天田印刷加工

●赤と緑ふたつのタイプをそれぞれ1名様に。完成すれば151匹いる？

13.シレン4コマ漫画

3 名様 提供／チュンソフト

●ダンジョンは4コマ、そしてツボには笑いがいっぱい入ってるシレン漫画

14.NINTENDO64バッジ

2 名様 提供／任天堂

●編集部の掘り出し物。稀少な任天堂特製の64バッジをあげちゃいます

15.The64DREAM オリジナルキーホルダー

10 名様

16.The64DREAM オリジナルレターセット

10 名様

17.The64DREAM オリジナル定規

10 名様

応募の方法

とじこみアンケートハガキにお答えの上、希望するプレゼント名と番号を書いてお送りください。いろんなご意見ご質問をお待ちしています。どしどしご応募ください。

応募締切／97年5月20日
当選発表／『The 64 DREAM 8月号』6月21日発売

The64DREAM 4月号 プレゼント当選者発表！

●当選おめでとうございます●

NINTENDO64
奈良県／宮下優太

コントローラブロス
東京都／宮本孝至　大分県／中村聡志
千葉県／鈴木卓哉　長野県／川尻直樹
神奈川県／山本　馨

マリオカート64
大阪府／西野正人　山梨県／宮川幸嗣

超空間ナイター　プロ野球キング
愛知県／柴田将之　滋賀県／千代真弘

実況パワフルプロ野球4
神奈川県／縣　勇介　兵庫県／冨田聖二

64ラック
福岡県／松本浩司　滋賀県／大井　俊
愛知県／樹神さゆり

栄光のセントアンドリュース　テレカ
高知県／梶原和正　秋田県／本間弘幸
三重県／今井　均　長崎県／明石知之
千葉県／吉野博之

ゴエモン筆箱
東京都／梶田　元　宮城県／後藤伸治

沙羅曼陀2ポップ
奈良県／堤　勝利

コナミカレンダー
岐阜県／原田慈啓　大阪府／名部知輝
兵庫県／辻本俊和　静岡県／一戸　学
岐阜県／土井裕太　新潟県／米田太陽
滋賀県／夏原　淳　新潟県／金井裕一郎
山形県／佐藤雄太　千葉県／笹野麻友子

ツインビーヤッホーまどかちゃん
北海道／伊藤芳和

プラモデル（ガンダム・ゲルググ）
島根県／岩田正和
愛知県／石原誠也
愛知県／前田恭平

プラモデル（エヴァンゲリオン初号機・バルティエル）
山口県／渡辺謙太
京都府／福田信也
岡山県／藤原承悟

NINTENDO64キャップ
東京都／野上裕雅
東京都／細木美香
京都府／増田貴幸

オリジナルキーホルダー
兵庫県／永井大輔
岡山県／吉田龍司
岐阜県／酒井裕介
その他7名様

オリジナルレターセット
大阪府／大石倫也
福岡県／敦永智博
千葉県／山下慶一郎
その他7名様

オリジナル定規
東京都／小栗佑介
京都府／吉村友里
埼玉県／栗原祐城
その他7名様　以上敬称略

※なお商品によっては発送に時間がかかることがございます。

※プレゼントコーナーへのご意見ご希望をお待ちしてます！

The 64 DREAM

まるごとNINTENDO64情報誌

「ちょいと」のつもりが、サイズも中身も大幅なリニューアルになってしまった
『64ドリーム』6月号はいかがでしたでしょうか?
今後とも読者のみなさんのご意見を取り入れながら改良、カイゼンしてまいりますので、
これからもご愛読のほどよろしくお願い申しあげます。

7月号は 5月21日(水)に発売します 定価490円

次号予告

続報「スターフォックス64」徹底攻略
みんなで一緒にぶるぶるしようぜ!

最新情報

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
スターウォーズ〜シャドウズ オブ ジ エンパイア〜

ほか、N64の新作ソフトを中心に、読者のみんなが知りたい
「○○特集」なんかもしちゃいます。ご期待ください!

Game Dream Believer 編集後記

●編集部のある九段下はさくらの名所。編集のピーク時は花見客で大混雑。いつもお弁当を買いに行くコンビニは食べるものがなーんにもなし。しかたないんで毎日プリン食べてました。まるでジョゼットみたい(わたる)

●ソフトがだんだん増えてきて、メチャ忙しくなってきました。疲れた時、落ち込んだ時、皆さんからくるお便りを読むと不思議と元気がわきでます。たとえそれが、厳しい指摘でも。お手紙下さ〜い(キクボウ)

●5年前に書いた単行本のネームは、今読むと稚拙だがストレートな想いがあり、久々に読み返すと胸が痛い。今はその分、経験が増えたが、変化球でかわすような内容が多いことに気づく。ちょと挫折感の春(マッシー)

●だんだん盛り上がってきましたねーN64も。面白いんだからみんなにやって欲しい。プレステ信仰なんて置いといてさぁ。みょーなこだわり持ったりしてるとソンするって。ホントに。楽しけりゃいいじゃん(ケイ少佐)

●ゲームショウの人出はスゴかったァ。ゲーム産業のますますのスゴさと急激な成長を改めて実感した日でした。でもお台場は遠いよ。満開の花見には行けず。しょぼ〜ん。たまごっちありがとね、お父っち (ふくもち)

●私、もっちーは今号で64ドリーム編集部とお別れします。編集部にいたのは短い間だけど、いろんなことがありました。例えば…おっと、これ以上は危なくて書けねぇ(最後までギャグで落とすか?/もっちー)

●去年解散したPSY・Sというデュオがいて、大好きでした。その一人の松浦雅也さんがパラッパラッパーのプロデューサーですが、やっぱりスゴイ人だなと思う一方で、PSY・Sの新作がもう聴けないのはさびしい(ちづる)

●今月はとにかく大変だった。引越のすぐあとにリニューアルを加えた編集作業が始まり、64DD取材のために京都へ行ったかと思えば、締切直前の東京ゲームショウ。おまけにタムに依頼の原稿は来ない…けど楽しい(SAO)

今月のベストショット

メガテンマリオ

↑なんと、我らのマリオの目がテンに!どうしてこんなことになったのか!?詳しく知りたい方は141ページの「ドリテクの宮殿」をご覧ください。

64GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

The 64 DREAM 6月リニューアル号

発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

広告・業務・販売
〒100 東京都一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告) TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務) FAX03(3214)8558(共通)

バックナンバー に関するお問い合わせは 左記、業務課までお願いします。

Game Fan Booksシリーズ

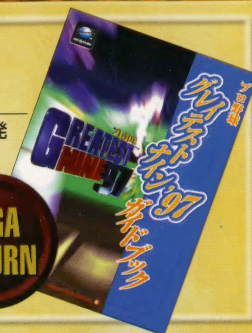
4月14日発売予定
最新刊

プロ野球 グレイテストナイン'97 ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-785-9 C0076

新システム採用や、雨天コールドなどのイベント発生をはじめ、パワーアップしてますます面白くなったグレイテストナインの新しい魅力を大公開！打撃・投球・守備・走塁の各ポイントや攻略法を満載し、全12球団のチームデータも網羅。君のペナントレースはこの一冊からはじまる!!

SEGA SATURN

最新刊

ドラゴンマスター シルク 公式ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-784-0 C0076

シルクたちの魔王退治の冒険を完全サポート。コミカルで可愛いキャラをふんだんに盛り込み、ゲームの雰囲気そのままに全18階の攻略ポイントをフロアごとに詳解。ダンジョン内のお宝・アイテムがひとめでわかるマップつきだから心強いゾ！もちろんアイテム・魔法・モンスターも完全掲載だ!!

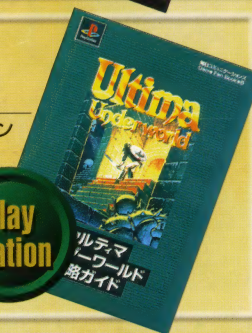
SEGA SATURN

最新刊

ウルティマ アンダーワールド 攻略ガイド

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体951円(税別)
ISBN4-89563-783-2 C0076

象徴的かつ暗示的な謎、胎内くぐりを思わせるダンジョン、ワールドワイドな人気を誇るウルティマの世界。今ここに始まる、アンダーワールドへの新たな冒険を徹底詳述。キャラクターメイキングのノウハウから、レベル別のマップつき攻略法、各種データ紹介まで、全てのプレイヤーへおくる完全攻略ガイド。

Play Station

好評発売中

タイトル	編者	定価	ISBN
はいぱぁセキュリティーズS　ビジュアルガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-778-6 C0076
厄痛 ～呪いのゲーム～　パーフェクトガイド	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-777-8 C0076
トゥームレイダース　パーフェクトガイド	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-775-1 C0076
大運動会　ファイナル攻略ガイド	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-770-0 C0076
m ～君を伝えて～　公式ガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-774-3 C0076
メルティランサー　銀河少女警察2086　ファンブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-769-7 C0076
ステークスウイナー ～G1完全制覇への道～ 公式ガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-768-9 C0076
はるかぜ戦隊Vフォース　公式ガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-767-0 C0076
アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♥　スペシャルガイド	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-765-4 C0076
拳聖　ガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-766-2 C0076

近日発売

Play Station / SEGA SATURN　**ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～　ガイドブック**
毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体950円(税別)

SEGA SATURN　**優駿クラシックロード　活用ガイド**
毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体1200円(税別)

SEGA SATURN　**天地無用！連鎖必要　公式ガイドブック**(仮)
毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体950円(税別)

Play Station　**魔法少女プリティサミー　公式ガイドブック**(仮)
毎日コミュニケーションズ【編】　定価：本体950円(税別)

MYCOM
株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル　出版事業部　TEL.03-3211-2568

●全国書店・ゲームショップにて好評発売中！
※消費税率変更にともない、4月1日より価格が変わっております。お求めの際はご注意ください。

読者アンケート（6月号）

Q.1 Q.2 Q.3 Q.4

Q.5 Q.6

Q.7

1番興味あり	2番目	3番目

Q.8

Q.9

コントローラーパック	ゲームソフト
個	個

Q.10

平　日	休　日

➡8と答えた人

平　日	休　日
時間	時間

Q.11 ♥N64の質問箱♥NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q.12 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

郵 便 は が き

料金受取人払

東京中央局
承　　認

1176

差出有効期限
平成９年６月
30日まで
（切手不要）

1　0　0 - 00

東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル5F

(株) 毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ 氏　名		男 女	年 齢 歳
ペンネーム			
住　所 電　話	〒 TEL　　（　　）		
勤 務 先 学 校 名			
希　望 プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線